GAME SOFTWARE

电子游戏软件

2007年8月上
定价9.80元

超大作袭来

机战OGS
灵魂能力传奇
我的暑假3
战国无双2 猛将传
铁拳6

彻底攻略

信赖铃音
肖邦之梦
盗墓者 周年纪念版
魔法学园

卷首特辑
PSNet对XboxLive
次世代网络服务大对决



超级纸片马里奥 特别展映
灵魂能力4 视频先行体验
生化奇兵 超激视频
战国BASARA2 英雄外传

完全攻略
赛尔达传说幻影沙漏
真·风神制作



机动战士高达UC

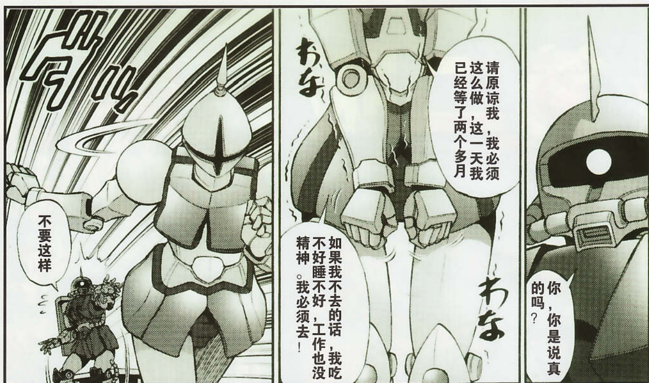
强作冲击
忍者外传SIGMA 忍者龙剑传系列的足迹
牧场物语 无忧之树 牧场物语系列精彩回顾

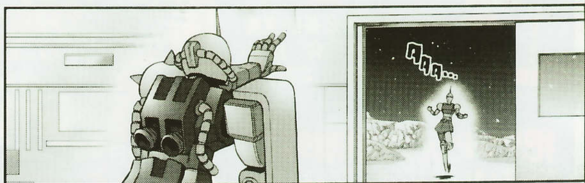
ISSN 1006-5032



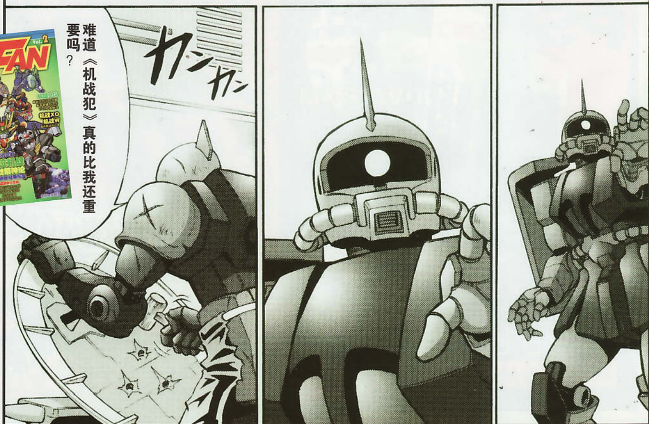

PSP
游戏盛典
Vol.02
4DVD
实在超值价
19.80
元
暑期你必玩的
45 款PSP游戏

《机战犯》第二辑即将出击









详见本期封底

卷首特辑

缤纷网络 次世代主机 为您倾力打造

次世代主机的比拼是多方面的，除了画面等直观的比较外，网络服务也是关键内容。终归现在网络普及，游戏机作为家庭娱乐的一部分，也非常需要网络来为之增色。Wii的网络服务比较简单，可以实现的功能非常有限。至于PS3和360这两个死对头，它们在网络上的竞争可是非常明显。到底谁优谁劣呢？大家自己从下面的文章中找答案吧。



PS NET Xbox Live 次世代网络服务大对决！！火热开战

PS Network是索尼极力打造并欲与Xbox Live一较高下的网络平台。前段时间，索尼官方公开对外界宣布，PS3网络服务的全球注册用户数突破百万大关，总数累计达到了130万人以上。在全部注册用户中，有超过60万以上的玩家来自北美地区。另外索尼官方还宣布，到目前为止，通过



PS3网络下载内容累计达到了370万以上，但没有公开这其中有多少是与游戏相关的下载内容。PS3的网络服务虽然起步比360晚，但凭借基本服务免费这一巨大优势，PS Network取得了足以令人刮目相看的出色业绩，然而想要做到与微软的Xbox Live平起平坐，PS3必然还有很长的一段路要走。现在它所取得的成绩其实也与免费提供服务有关，免费当然不是长久之计，特别是将来重新收费的时候，是否能够留住现在的用户。索尼在游戏网络上的探索有很好的开始，我们希望PS NET将来会有不亚于对手的精彩呈现给大家。



追求精品服务 开创博大网络天地 一切尽在HOME

PS Network基本介绍 用户网络连接基础指南

PS3的操作系统界面和PSP极其类似，玩家应该并不陌生，只需要选择网络中预设的地址便可直接登录PS Network。在用户档案中，你可以输入资料及个人设置。其中包括网络设置，可以设置IP地址、无线网络密码等等。之前其他的主机都需要通过比如DHCP功能自动获得地址，而在游戏中每次都需要重设。PS3这样的手动设置功能应该算是一种进步。另外，与Xbox 360不同的是，PS3支持多用户档案，因此在开机时，你可以选择你自己的用户，载入你的个人设置，并直接连接到了你个人的网络账户。



↑游戏试玩版在这里应有尽有，玩家可自行选择。

而在菜单右边的网络按钮基本上就是网络浏览器。PS3内置的浏览器功能非常齐全，支持许多复杂的Web 2.0特性，以及Flash、RSS等等。菜单最右边的好友按钮，其下拉菜单中，每个在线好友都会有其单独的按钮，选择该好友则会出现多种联系方式。包括检查他们的在线状态，收发信息，音视频聊天等。并且就像PC一样，即使你在游戏中，画面上也可以弹出小标签显示好友的上线消息或给你发送的消息。

除此之外，好友按钮下还有一些设置PlayStation网络账户的按钮。PlayStation网络账户有两种：主账户和联合账户。如果家长希望限制孩子在网络商店中的消费，就可以将孩子的ID设为联合账户。注册这些账户和在PC上注册一些网站没有什么不同。全球每一个PS3用户都有自己的独有账户，而且这样的注册是免费的。不仅注册，包括普通的浏览、音视频聊天、普通的多人联网游戏都是免费的，只有在网络商店购物才需要交费。这里的普通联网游戏指的是非网游的对战功能。

在PS商店中，与Xbox360使用微软点数不同，PS3的标价全部为真实的货币，你不需要再去换算成到底花了多少钱。并且标价会自动显示为玩家所使用的货币。同时，在商店中除了可以购买各种下载内容之外，还可以了解游戏的详细内容，以确定哪一款游戏才是真正适合自己的。

Xbox LIVE Point Check

编织PS NET！生活在虚拟空间中的精彩世界！

PS3的Home构建了一个完全3D化的世界，用户可以四处闲逛与人交流，观看高清视频，玩一些小游戏，还可以用游戏中获得的成就奖杯装点自己的小空间。这个网络虚拟社区的大规模测试预计在8月开始，允许50000名玩家参加，而正式上线时间现定为10月。索尼称HOME是Game3.0的产物之一，所谓Game1.0代表着经典游戏时代；Game2.0是网络游戏时代；现在推出的Game3.0则是用户制作游戏的时代。索尼承诺会第一次将所有的娱乐功能都集合起来，包括制作游戏的工具、友好的用户界面、数字化发行、联网协作和耐玩性等。等大规模测试开始后，玩家就可以亲身体验索尼承诺的精彩内容了。

微软的声音

作为索尼的对头，微软看待HOME的态度自然是将其贬得一塌糊涂。微软游戏工作室总裁Shane Kim称："我怀疑索尼是否真的有能力最终完成这一网络服务计划，PS Network不是Xbox Live，二者无法相提并论。建造一个系统并不是什么难题，关键是之后的调节和完善，索尼缺乏这方面的经验。"



↑这么多功能，索尼面临巨大的挑战。

造访PS3的"HOME"

索尼在今年的GDC2007中，推出了一项宏大的网络计划——PS3网络服务"PlayStation Home"，也就是SCE全球研发工作室总裁菲尔·哈里森提出的Game3.0概念。与其说这是一项网络服务，不如说这是一款游戏，或者是一座涵盖极广的社区。而从中我们也可以看出索尼和微软对网络服务的争夺愈加激烈。



该软件将通过网络免费下载，安装之后就会在XMB系统中出现独立的图标。只要运行该程序，玩家就能获得参与在线游戏、网络购物、与其他玩家交流等各项服务，HOME把玩家的各项需求整合在了一起。

既然是虚拟社区，那么自然少不了导航装置，而在HOME中起这个作用的就是一台虚拟的PSP。这台Virtual PSP就是一份使用指南，将会向玩家介绍软件中各方面的特点和用途，玩家进行各种设置也要靠它来完成。



玩家在HOME中将有自己的化身，就如同Wii中的Mii形象一样。但与Mii不同的是，HOME中的虚拟形象将会更加丰富多样，玩家可以对人物的头部、躯干、腿、脚以及装饰等几部分进行设置，游戏中提供的素材极为丰富，足够每个玩家搭配出独一无二的形象。并且这些素材大部分是免费提供的，不过也有一些需要完成指定的PS3游戏才能够获得。索尼还表示，今后的虚拟形象会在面部设计上做得更加细致。不仅如此，HOME中还有在360上获得成功的"成就模式"，也就是名人堂。名人堂是展示玩家在游戏中获得的奖杯的地方，这些奖杯都以3D的形式出现，部分还包括声音或者图像资料。

创建好自己的人物形象后，玩家首先进入的就是HOME中的中央休闲大厅，玩家在这里可以通过键盘或者蓝牙耳机与其他人进行交流，虚拟形象也能够做出如鼓掌之类的动作。大厅周围的墙壁将作为索尼的广告宣传栏，玩家将会在这里看到各式各样的PS3游戏宣传海报等等。社区内也有自己的游戏中心，里面提供了一些免费的小游戏，比如桌球、街机中心等，并将不断有新游戏添加。玩家可以自由设置想要出现在自己社区内的游戏。HOME里还有能够吸引游戏迷和体育迷的运动大厅，这里将提供篮球、拳击等运动类小游戏。

玩家在社区内拥有自己的住宅，从房屋大小、家具摆设到墙纸装饰等等各方面都可以由玩家自由定制。玩家可以通过网络下载给自己的家中添置不同的物件，并且很多东西不仅仅是看看而已，而是能够实际使用，比如相框中可以显示玩家主机中储存的照片；虚拟的索尼Bravia电视确实可以播放影片，而且虚拟人物距离电视越近，电视传出的音量就越大。玩家可以在自己的家中通过文本、语音、视频等形式与其他玩家交流，有些类似于个人博客。索尼今后也会邀请游戏公司和制作人建立自己的空间。

想看电影的话，家里的小电视是不够的，这就需要去影院Home Theatre逛逛了。在这个仿真剧院中，玩家可以观赏DVD或者蓝光影片。虽然这些不进入HOME系统也一样能完成，但是通过这样的方式，将会带给玩家更多的便利。并且今后影院中还会提供完整的电影在线观赏，打造属于个人的家庭影院。



PS3的未来走向 有关今后展望的7个问题



川西泉 HOME缔造者

索尼娱乐执行CTO兼软件平台开发部部长兼网络系统开发部部长。PS3主机本体开发负责人，不仅负责开发主机的系统程序，同时还负责开发PS网络系统。

——有关2007年5月的状况。

川西■现在欧洲也已经发售了，所以我相对比较安心。现在有数款优秀作品都已在日本发售，希望能够获得好评。不过想玩到更多游戏的声音很多，我们会尽量扩充软件阵容。

——现在机能还没有充分活用。

川西■活用了机能的软件当然有，不过我觉得还没有到达极限，当然编程很难也是一个方面。随着时间的推移，所追求的目标、品质也会变高，现在可提升的空间还很大。目前电视的画质不断提高，我们的主机拥有承受这种考验的能力，我想今后软件会越来越好。

——PS网络的利用状况。

川西■现在全球的160万用户中大约有4成使用了PS网络。现在下载量最大的是《GT赛车HD》，大约有90万。虽然这个游戏容量很大，但下载的玩家人数还是很多，所以我感觉到宽带环境的游戏市场还是很大的。

——大容量硬盘版的PS3和彩色主机。

川西■大容量硬盘我们会根据市场的情况进行讨论。主机本体的颜色现在具体情况还是未定。基本上要看各地市场的需求再作决定。

——5月24日的升级添加了哪些机能？

川西■这次的系统升级后在HDMI连接状态下播放DVD时可以提高解析度。PS或PS2游戏的垂直解析度是720线，在对应HD显示时解析度会变粗，这次的升级还加入了改善这种情况的机能。将画质提高也是PS3拿手的本领之一。

——今后的系统升级。

川西■我们准备加入可以将存档文件可以写入到记忆卡中的机能。玩家们期望的东西很多，所以我们尽量做到每次升级时都能给玩家带来惊喜。我们希望今后能用网络使主机越来越好，必要的内容会不断出来，我们打算把升级时间定位每年4次，具体时间现在还没有定下来。

——"Home"将会以何种形式开展？

川西■"Home"是一个虚拟社区，可以成为一种交际的方式。玩家是在同一种环境下去看世界，而PC则不同，大家的PC性能有差别的话看到的东西也会有所差别，而在PS3中，大家可以看到同样的画面。随着"Home"这个世界的发展，根据游戏方式的不同，是在虚拟中进行虚拟活动，还是去追求其中真实的东西都看玩家自己了，我们要做的就是为大家提供这样一个丰富的场所。

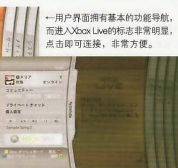
Xbox LIVE Point Check

漫游Xbox Live！现在就开始我们的360网络之旅吧！

说起Xbox360这台主机，除了次世代等华丽的字眼外，最能让人印象深刻的就是Xbox Live。因为其拥有完善的服务和众多精彩的内容，在2007年3月份，全世界的Xbox Live会员达到了37个国家共600万人以上！Xbox Live最初是在Xbox上于2002年11月15日开始运营的，之后会员人数不断增加。现在家用机领域已经是最为领先的网络服务，这一点得到了广泛的承认。Xbox Live不断给我们带来惊喜，它所包含的可能性与魅力实在是太多了。Xbox Live的服务从网络对战到内容下载应有尽有，涉及层面相当广范。Xbox Live的网络服务在未来可以说是拥有无限的可能，也会对这种娱乐方式的推广起到极大的推动作用。不过想必还没有体验过这些神奇网络服务的玩家也不在少数吧，其实想要体验Xbox Live的精彩并不复杂，根本不用具备高超的网络技术。下面，我们就来为大家彻底展示Xbox Live的魅力所在。



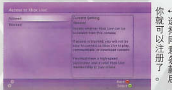
→Xbox Live的个性设计比较到位，玩家可以选择诸多适合自己风格的东西。



←用户界面拥有基本的功能导航，而进入Xbox Live的标志非常明显，点击即可连接，非常方便。

轻松接入Xbox Live

Xbox Live拥有异常充实的内容，但是对广大用户来说，最为可贵的一点就是连接简单。正如玩家们所知道的，将Xbox360接入网络比PC之类要容易得多。你只需要具备两个条件就可以，其一，拥有Xbox360主机；其二，家中拥有宽带环境。之后将网线连接好，差不多就可以自动与网络连接上。相信简单的接入方式也是全世界Xbox Live会员不断增加的重要原因之一。此外，Xbox Live将网络限定为宽带也是为了让用户更加快速地体验网络上的各种服务。



←选择同意条款后，你就可以注册了。

Xbox Live的登陆系统

将Xbox Live连接到宽带以后，用户就要进行Xbox Live的登录工作了。首先需要先注册个人ID以及个人资料，之后选择会员种类，共有两种。第一次进入Xbox Live时需要进行上述个人设定，之后连接到Xbox Live后就会自动执行登录。当然，在进行登录时也可以设置密码。登录Xbox Live的用户同时可以登陆Windows LIVE ID。所谓的Windows LIVE ID就是微软在PC等平台上开展的免费网络服务的共同ID。对应服务有MSN Messenger或是MSN Hotmail以及MSN音乐等多种内容。前不久刚刚可以在Xbox360上使用MSN，现在将ID统一之后，对用户来说更是异常方便。所谓的登录其实和一般的论坛有些类似，经常浏览各种论坛的玩家肯定会对此驾轻就熟，完全没有任何障碍。



娱乐足不出户 享受最新网络休闲 精彩应有尽有！

→↑玩家可以选择的下载内容非常多，从游戏到电影、音乐应有尽有。

不断进化的Xbox Live

Xbox Live于2002年11月15日运营，虽然现在主机从Xbox转移到了Xbox360，但Xbox系列那充满魅力的在线服务丝毫没有受到影响。以扩大游戏的可能性为基本，先于对手开始的Xbox Live，现在可以说是家用机领域中最为优秀的在线服务了。不仅如此，Xbox Live还要转移到PC这个在线游戏的本家，Games for Windows LIVE的服务也开始了。现在Xbox360和安装了Windows Vista的PC实现了交叉平台，以前那些无法想象的事情也将成为可能。今后Xbox Live还会不断进化，那么Xbox Live到底在谋求着什么样的进化呢？在这里我们进行大胆地推测吧。



Xbox Live不可缺少的周边

Xbox360的特征之一就是无线电波，这在享受Xbox Live时有着显著的表现。Xbox360的无线耳机有着前卫的设计，很像手机的蓝牙耳机，但收听质量会高于此类产品。Xbox360的无线网卡也很方便，在没有宽带接口的地方也可以随时随地体验Xbox Live。有机会的话一定要试试。



两种Xbox360会员

Xbox Live上准备了2种会员资格。可以免费体验网络娱乐内容的"银会员"和需要交费的"金会员"。银会员虽然可以使用卖场（收费内容需要微软点数）等内容，但是如果想最大限度体验Xbox Live的乐趣的话还是金会员最好。成为会员之后几乎可以进行所有Xbox360游戏的网络对战。此外，大多数对应网络的游戏都对应微软赠送的"一个月金会员"，先稍微体验一下后再定夺比较好。另外，Xbox Live还对应Windows Vista。作为Games for Windows LIVE，无论是在Xbox360上还是在Windows Vista上几乎都可以用共同ID享受到同样的服务。Xbox360的银会员在Xbox Live上不能享受的多人对战在Windows Vista上就可以进行(限于PC玩家之间的)。

Xbox Live金会员价格表

商品名	价格
Xbox Live12个月+1个月金会员	5229日元
Xbox Live12个月金会员	5229日元
Xbox Live3个月金会员	2079日元
Xbox Live1个月金会员	819日元

金会员与银会员的区别

权限	银会员	金会员
多人对战	×	○
作为主机邀请其他玩家加入游戏	×	○
在线搜索（快速调查、详细调查）	×	○
进行视频聊天	×	○
游戏过程中的文字交流	○	○
好友清单的做成/管理	○	○
成就（单人游戏获得成就）	○	○
成就（多人游戏获得成就）	×	○
使用Xbox Live卖场	○	○

享受网络服务需要玩家不断为这项服务投入资金。或许有的人还不适应，可你一旦成为金会员，体验到其中源源不断的乐趣后，相信你会被这种现代化的娱乐手段深深吸引。

"把网络方面的问题都交给微软，厂商只需要专心地制作游戏就可以了。这就是我们的方向。"——微软常务董事 大浦博久。

"我始终认为最重要的就是向玩家提供一个平等的环境，在这里不能有任何的不公正。"——微软Xbox平台团队 乔·托马森。

"在下一个时代中最重要的就是网络，Xbox Live在这方面做得很好。拓展游戏的方式，提供服务的形势也得到了更新。毫无疑问，我们也将以此开展新的业务。"——Q Entertainment CCO 水口哲也。

"我觉得Xbox360上最有魅力的地方就是Xbox Live。无论是制作人还是玩家，都可以轻松感受到它的内涵所在。不夸张地讲我觉得Xbox Live的可能性是无限的。"——CAPCOM 稻船敬二。

想到玩家所需的一切 Xbox Live充实的服务

Xbox Live是谁都能轻松接入、立刻使用，并且拥有广阔娱乐体验的庞大网络体系。那么，具体哪些内容可以让我们享受到游戏之外或与游戏相关的乐趣呢？综合来看，Xbox Live所提供的服务主要有以下3点：1、游戏的在线对战；2、下载服务（Xbox Live卖场）；3、玩家之间的交流。当然，对玩家来说，最能够吸引他们的就是在线对战，那种打破了地域限制的远程对战在以前简直是不可想象的，哪怕远隔千里，也可以并肩作战。不过在Xbox360上，下载服务和玩家交流的魅力也丝毫不输给在线对战服务。现在在Xbox360的玩家中，Xbox Live的利用率除了游戏以外的部分也在慢慢增长，这些服务也吸引了很多非玩家的关注，对于扩大360的用户群也有极大的帮助。

Xbox Live卖场

Xbox Live上的下载内容在这里集合。无论是游戏的新地图、道具还是电影的预告片，可以下载的内容应有尽有。Xbox360的目标就是“综合娱乐的终端”，所以Xbox Live上准备了如此之多的娱乐内容。另外，在卖场中可以免费下载的内容和收费下载的内容都有，下面我们来看看具体的内容吧。



←可以选择下载的内容非常丰富。

首先是游戏，像《吃豆人》或是《大蜜蜂》这样的休闲游戏有将近60个可以下载（也有免费下载版本）。以后可下载的游戏会越来越多。另外，个别作品的追加内容等都可以在这里下载到。其次就是娱乐内容，在这里有电影的预告片或是录像的剪辑，此外还有期待的游戏作品或是话题作品的影像。其中大部分都是免费下载，可以在购买游戏前做一个参考。此外，对玩家来说还有更令人兴奋的，除了游戏的宣传预告之外，还会有相关活动的影像。然后是游戏的试玩版，游戏的试玩版也就是体验版。多数游戏会在发售之前推出试玩版，这可是作为购买参考的绝好机会。现在有40多个作品可以试玩，而且还是免费的！足不出户就可以享受到试玩版，这是多么幸福的一件事啊！最后就是主题和玩家形象，在这里可以下载到你喜欢的主题和表示在玩家卡片上的玩家形象。根据标题不同，种类很多（大部分都是收费下载）。

微软点数是什么？

微软点数是收费下载服务必要的条件。玩家事先购入微软点数，在下载内容时，依据每项的标价作为“金钱”使用。微软点数可以在便利店或是邮局（需要事先在网上预约）作为预付卡购入，或是在Xbox Live卖场中用信用卡购买。

微软点数价格表

商品名	价格（税后）
Xbox Live 3500 微软点数	5250日元
Xbox Live 1400 微软点数	2100日元
Xbox Live 700 微软点数	1050日元

在线对战服务

Xbox360的服务内容几乎大部分都对应网络，其中最具有代表性的还是网络对战。Xbox Live最大支持64人同时对战（根据游戏不同人数也有所不同），可以与世界各地的玩家共同游戏。无论是寻找与自己级别相当的对手还是观看对战的观战模式，优秀的技能数不胜数。无论哪个游戏都可以用同一个ID进行对战，寻找自己的好朋友也十分简单。此外值得一提的是，微软调整了Xbox Live的开发环境，降低了难度，加上对厂商的赞助体制，这也是Xbox Live的最大特征之一。成为金会员之后可以享受几乎所有的Xbox360服务，但是有一部分例外，就是S.E发售的《FFXI》或是世嘉发售的《梦幻之星》。运营这种多人参加的RPG需要使用服务器等设备，就算是在PC上也会单独收费。

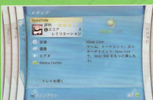
Xbox Live 不可缺少的周边

通过Xbox360的周边可以扩展Xbox Live的乐趣。第一个就是Xbox360的耳麦，在进行热血的动作游戏的网络对战时，玩家之间的交流会十分方便。其次利用Xbox Live摄像头还可以进行视频聊天。相信以后对应的服务内容会越来越多。



玩家之间的交流

其实微软在网络服务上下的心思最多的就是交流服务。Xbox360准备了很多方便玩家交流的机能。无论是初代Xbox上就有的语音聊天还是现在的视频聊天、文字交流，内容都十分丰富。在Xbox Live上，玩家可以在各种情况下进行交流。用语音记进行聊天是Xbox360上最基本的交流方式，在游戏中的效果也最好。特别是在《战争机器》这种需要团队作战的游戏中，其威力不可小视。一边爽快地交流一边和队友合作是一件多么痛快的事情啊。另外，还可以将语音消息发送给朋友。另外还有视频聊天，使用单独发售的Xbox Live摄像头就可以进行实际的视频聊天。个人交流可以1对1的进行视频交流，不过最有趣的还是在游戏中使用对应的机能“UNO”同时与多数玩家进行视频聊天。最后是文字交流，文字交流在PC上是主流交流方式，在Xbox360上输入文字时可以使用软键盘或是对应USB接口的键盘。现在的文字交流主要是MSN，相信今后文字交流的方式会越来越多。

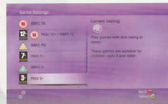


ID是Xbox Live上的护照

在Xbox Live上，玩家的个人资料就像护照一样。个人资料由自己的网名以及喜欢的游戏等内容构成。在此处对于其他玩家喜欢的游戏等内容可以一目了然，所以寻找与自己兴趣相投的玩家很容易。个人资料对玩家以及Xbox Live来说是非常重要的一个组成部分。它包括以下内容：ID：自己在Xbox Live上的名字；头像：自己在Xbox Live上展示的形象，可以通过下载得到；玩家类型：表示自己的类型，共有休闲、地下、专业、家庭四种；评价：对方对自己的评价，评价越高所得☆越多；成就点数：完成游戏内的特定条件就会开启相应的成就，分数越高就说明玩家在游戏上投入的时间越多。

Xbox Live系统的进化

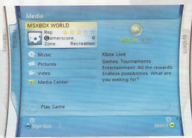
微软考虑到玩家的方便，每年会对Xbox360的系统进行两次更新。而更新全部都是通过Xbox Live进行的。微软称Xbox360是一部“会进化的主机”，但是正因为有了Xbox Live，才有了这台“会进化的主机”。当然，随着主机系统的进化，Xbox Live的性能也会慢慢提升。比如5月的更新就增加了对应Windows Live信息传送的新机能。



Xbox Live充实服务内容

Xbox Live的系统通过每年两回定期更新在不断进化，今后在具体的服务方面也一定会有新的发展。现在北美地区提供了很多新的下载内容，并得到了相当大的好评。其中有代表性的就是从去年11月开始的电视节目或电影的收费下载。此外，在Xbox Live上观看网络电视的IPTV服务也将于2007年内开展。不过可能是由于市场规模的关系，现在上述服务还没有在日本展开的预定。

去年5月的E3上，微软所提出的议案受到了很多人的关注，那时就是将Xbox360和PC以及移动电话相连接，创造出Live Anywhere的构想。Live Anywhere的主题就是“无论何时何地都能相互联系”。在今年5月，Windows Vista成功对应Xbox Live，迈出了构想的第一步。为了实现构想，今后应该会有更多的计划。而且，位于Live Anywhere中心部位的一定是Xbox Live。今年1月在拉斯维加斯举办的2007 CES上，展示了Xbox360玩家和PC玩家通过“UNO”进行对战，今后像这样的连接会不断得以实现。



SO COOL

close up 李灿森

No.21
JUL 2007

7

优惠价:15元

Summer Dressing

T恤至上

POLO衫vs.T恤 职人提案

I. 造型师 KEVIN 等人打造 POLO 衫 vs.T 恤示范
II. UNDERCOVER、FRED PERRY、agnis.b、DIESEL、D-MOP... 等品牌公关
III. Vivienne Westwood、Paul Smith、Martin Margiela、Lacoste... 各品牌最新力作

6月下旬全国上市!!



电子游戏软件
GAME SOFTWARE
2007年8月上
旬刊　创刊时间1994年　定价9.8元

封面主题「赛尔达传说」

健康游戏忠告

抵制不良游戏　拒绝盗版游戏
注意自我保护　谨防受骗上当
适度游戏益脑　沉迷游戏伤身
合理安排时间　享受健康生活

CONTENTS

热点　热点话题 & 独家分析

新作　无双特报 & 无双报道

攻研　攻略人行道 & 游戏研究所 & 剧情小说

特报　热门游戏评论攻略总动员

别致　固定栏目 & 特色专栏

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来、李玲 ■责任编辑：邹中林/魏希宁/乔沛 ■美术制作：郑京伟 ■联系地址：北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话：010-64472729-412 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■印刷：北京乾沣印刷有限公司 ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页：www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

游戏新闻眼

Focus on Game News

双周注目图片



日本一家PC DIY商店成功给PS3装上了750G的硬盘，并且运行顺利。

NBGA EDITOR'S DAY

独家展会精彩直击

本刊讯 NBGI株式会社的北美分社NBGA于美国圣佛朗西斯科的Supper Club举办了独家宣传发表会"2007 NAMCO BANDAI EDITOR'S DAY"。在会场上，除了公开了《灵魂能力4》将在2008年登陆PS3和Xbox360的消息以外，还公布了Wii版的《灵魂能力 传奇》、PS3、Xbox360的《美丽的块魂》、Xbox360的《皇牌空战6 解放的战火》等作品。此外，一些作品虽然还是发售未定，但也进行了展出。其中有收录了5款重制版、9款老游戏的Wii版《Namco Museum Remixed》、在商店中对应通信对战的PSP《火影忍者 终极忍者英雄》等作品。

本次初回公开的作品有：PS3/Xbox360《灵魂能力4》、Xbox360用飞行摇杆、《AFRO SAMURAI》（主机、发售日未定）。其它展出的有：Wii《灵魂能力 传奇》、Xbox360《皇牌空战6 解放的战火》、PS3/Xbox360的《美丽的块魂》、Wii《Namco Museum Remixed》、PSP《火影忍者 终极忍者英雄》、Wii《Space Station Tycoon》。

进化显著的《ACE6》

《皇牌空战6 解放的战火》并非是首次公开，但提供试玩自然是第一次。由于参与试玩的人非常多，因此在现场每个人的试玩时间仅有5分钟。到场的媒体朋友们也对这款游戏非常感兴趣，试玩之后纷纷表示感觉本作与之前有了很明显的进步。在游戏的一开始，玩家就能感受到一种极为真实的状态。如制作人井崎所说的一样，因为是真实的实时画面，所以战斗中不会感到操作有不流畅的感觉。另外，加速的时候还可以看到引擎后部产生的尾烟，诸如这些细节和高质量的画面给大家留下了很深的印象。

试玩F16的时候，首先感到的就是驾驶舱挡风玻璃的透明度。其逼真感相当的高，折射阳光的效果以及金属的真实感都很好地体现出来了。作为战场上的主力战机，比以前所有系列都更具压迫感。



手柄各键的分配都十分舒服，只要玩过PS2版的《ACE》就可以驾驶得相当好。《ACE 6》增加了"要求支援"系统，以及对应XBOX360手柄按键的调整。关于画面，左右补充屏幕上可以看到敌人和我方机体的样子，更可以看到敌机攻击时的模样，玩家一定要知道，连续锁定敌机是没有用的，必须一边躲开敌人的攻击，一边锁定敌人发射导弹，不进行回避的话，很快就会被击中。

这次，随大部队一起进行战斗的时候，一开始敌人的进攻就会相当激烈，从左右分屏幕上可以看出敌人的飞机是否被击中，并有文字HIT、MISS显示，使玩家在感受到临场感的同时，又会觉得很方便。在导弹击中敌机的过程中，感觉最明显的还是烟的效果，在PS2版的游戏中，虽然也有尾烟的显示，但是很快就结束了，这次机体的残烟很厉害，效果做得相当不错。似乎一切该有的效果都有了，系统调整得很到位。

尾翼和方向舵的立体感很强，解析度很高。在旋转的时候，机翼周围都会有气流冲击的效果出现，让人感觉到很强的速度感。也许并不一定符合真实的情况，但是确实能找到在空中飞的感觉。再就是导弹的机动变化，以前的系列中，导弹总是追尾飞向敌人的机体，本作中，导弹会对被锁定的敌机紧追不放，而且还会沿着独特的轨迹飞行。虽然体会不到空对空导弹的差异，但是这已经相当真实了。

"要求支援"系统也相当令人兴奋，在发布会的影像中，在圆形的雷达画面上，周围的敌机会被不同的我方部队锁定，按三角键会一齐攻击，使玩家体验到从未有过的压倒性"战力"，相当过瘾。



背景方面，除了战斗机以外的物体的表现也十分出色，例如游戏的开头画面中，艾美利亚共和国上空执行任务时，遭到地面炮火袭击的场景，虽然略显夸张，但会使玩家感到身临战场的感觉。这款次世代的《皇牌空战》是现场试玩作品中最为热门的，游戏表现值得称赞！

轻松怀旧作品的魅力

与《皇牌空战6》的火爆形成鲜明对比的游戏就是《块魂》了。本作虽然将会同时发售PS3和360版，但现场仅展出了360版本。精致的画面自然和以往相比有了很大的提高，但由于本作的画面风格独特，因此给人的感觉就是视野更为开阔，并且场景更为复杂。

与之前的系列操作一样，起初滚不上的东西，随着体积越滚越大，后来也可以被滚入其中，如果想滚上更多的东西，视野一定要开阔。随着块的体积越来越大，达到一定体积以上时还会出现残像。总体感觉，本作比以前更为大气。

在BGM方面，本作的风格依旧走的是轻松路线，估计玩家在玩游戏时都不怎么会注意到，但还是为游戏添色不少。这个作品绝对是吸引女性玩家和小朋友的杀手级软件，当然了，那些核心玩家在玩累的时候，用这个游戏放松一下，效果也是不错的。

肩负着怀旧任务的《Namco Museum Remixed》在现场也引起了一些老玩家的关注。本作收录了5款改编的游戏和9款怀旧游戏，但何时在日本发售尚不清楚。这款作品中的14个游戏并不是都能提供试玩的，因此大家在现场仅能玩到其中的《拉力X》和《GALAGA》两款改编游戏。这些游戏的主人公都是PUCK MAN，在拉力中，主人公开着PUCK CAR，在尽量不撞到东西的情况下收集物品，规则与原来的《拉力》一样。《GALAGA》则做了大胆的改编。可以使用远距离的遥控，在画面3D化的同时，要消灭不断出现的GALAGA，过程相当热血。

在后面的"新闻人物"栏目中，我们还将为大家刊登《皇牌空战6 解放的战火》和《化解危机4》制作人在本次展会上的访谈。敬请读者们留意。

软件 美国专讯 向逼真再迈进一步 PGR4公布最新情报

本刊讯　由Bizarre Creations制作，微软游戏工作室发行的Xbox360赛车竞速游戏新作《世界街头赛车4》，近日公开了很多游戏信息。

《世界街头赛车4》以驾驶各种真实名车徜徉于世界各国知名大都市为主题，继承了系列作品的风格。将收录法拉利、蓝宝基尼等众多知名车厂的超级跑车，以及众多知名大都市赛道。以高度仿真的3D绘图来重现各款名车与各大都市的风光，同时新增Ferrari F430、Lamborghini Murcielago、2004 TVR Sagaris、1965 Chevrolet Corvette Sting Ray、2005 Vanwall GPR V12、1993 Toyota Supra Turbo、2005 Gumpert Apollo、1997 Panoz GTR-1 Coupe、2006 Ferrari 599 GTB Fiorano、1957 Maserati 250F等各大车厂经典车款与上海新赛道。

本作首次加入了比赛中气候会动态变化的“天气系统”，让玩家体验在雨雪中赛车的乐趣。以飘移甩尾与二轮特技来获得高分的“Kudos”系统也有所强化。另外，当成功以高速超越对手车辆时，车手还会展现振臂欢呼的动作。Xbox360版《世界街头赛车4》预定2007年内推出，价格未定。





↑→加入天气的变化对于玩家的操作也是种考验。

软件 美国专讯 化解危机4移植PS3 新版光枪率先公开

本刊讯　BANDAI NAMCO美国分公司（NBGA）于6月12日在旧金山举办的媒体发表会中，正式确认《化解危机4（Time Crisis 4）》将推出PS3版。

《化解危机》是NBGI所推出的街机光枪游戏，1996年发售了首款作品，以光线枪搭配踏板的独特操作方式独树一格，后来也曾移植到PS、PS2上推出。本次预定于PS3上推出的《化解危机4》，移植自2006年推出的街机同名作品，除了继承原街机版的内容之外，并配合PS3主机的硬件来强化3D绘图方面的表现，游戏画面也提升为高分辨率，同时加入了家用版的原创要素“FPS模式”。

官方在现场也展出了新版光枪“GUNCON 3”，GUNCON 3将配合安装于屏幕左右两侧的感应装置来进行定位，与街机或Wii主机所采用的技术相同，可解决传统光枪仅适用于CRT屏幕，而无法用于LCD/PDP屏幕的问题。GUNCON 3欧美版将采用鲜艳的橘红配色，日本版则可能会采用纯黑配色。目前这款游戏和周边的发售时间还没有确定。



特报 日本专讯 灵魂能力4正式发表 首部宣传片震撼登场

本刊讯　NBGI近日正式宣布，将于PS3、Xbox360平台推出3D武器格斗游戏《灵魂能力4》，预定2008年在日本、美国、欧洲等地发行。

《灵魂能力》是NBGI旗下的武器格斗游戏代表作，以邪剑Soul Edge与灵剑Soul Calibur的对抗为主题。自1998年推出以来，全系列作品的全球累计销售量已经达到940万套以上，所收录的片头动画更曾获得美国SIGGRAPH与英国BAFTA的评选奖项，广获全球玩家的好评。《灵魂能力4》将针对PS3、Xbox360的次世代平台制作，充分发挥新一代硬件的机能，提供更具临场感与魄力的格斗场面，以及Full HD高分辨率3D游戏画面。

为配合本次的新作发表，官方也放出了首部宣传影片。玩家可以在片中见到艾薇、御剑平四郎与梦魇这三位熟悉角色的最新造型。不过由于本作的开发程度较低，片中除了角色的静态图像外，并没有关于游戏内容的展示，但其精美的画面已经让人叹为观止了。



←艾薇的脸变化非常大，明显比前两代的设计要漂亮很多。

软件 美国专讯 战鹰最新画面放出 32人混战今秋打响

本刊讯　由Incognito Entertainment开发的PS3动作对战游戏《战鹰》，在宣布采用全新下载的销售方式后，很长一段时间都没有进一步的消息。近日，本作终于为大家带来了最新的游戏画面。

《战鹰》是款多人联机专用的第三人称动作对战游戏，借助PS3的硬件机能来呈现出多变的战场地貌，包括街道、桥梁、山丘、河流与海洋，以及散布于战场四处的士兵、炮台、吉普车、坦克与战斗机。并通过高动态光源（HDR）与体积云等先进3D特效处理，提供更细致逼真的视觉效果。

↑要论画面，这个游戏并不很出色。



↑本作的多人参战是最为吸引人的地方。

在游戏中，玩家除了以单兵方式操作各种武器来进行对战外，还可以操作战场上的各种兵器，像是防空炮台、坦克车、战斗机。游戏中提供了丰富的武器让玩家选择，如步枪、火焰喷射器、火箭筒等，总数超过20种。本作还提供了4种多人联机对战模式，包括混战模式、团队作战模式、抢旗模式与区域占领模式，最多可供32名玩家一同参与。另外该作还将支持USB/蓝牙耳机麦克风，让对战时的联系沟通更为便利。

PS3《战鹰》预定今年秋季推出，将分为网络下载与套装光盘两种版本推出。玩家可依据自己的需要自行选择，两个版本在内容上没有差别，仅仅是发售方式上的差别而已。

6月11日

●PS3、Xbox360跨平台网络下载游戏《街霸2 Turbo HD Remix》，现放出了多张高分辨率人物图像。本作角色与背景都重新绘制成1080p分辨率，预定今年秋季推出，价格目前未定。



●Xbox360赛车竞速游戏新作《世界街头赛车4》，近日公开了很多游戏信息。公开内容包括新增的天气系统和新车资料等。（请见本刊详细报道）

●POKEMON公司宣布，NDS《口袋妖怪钻石/珍珠》的Wi-Fi口袋妖怪交换服务从启动至今，总交换只数已突破千万只。本作最早于06年9月在日本推出，预定今年7月推出欧洲版，届时销量和交换次数还会进一步提升。

6月12日

●NBGI近日正式宣布，将于PS3、Xbox360平台推出3D武器格斗游戏《灵魂能力4》，预定2008年在日本、美国、欧洲等地发行。（请见本刊详细报道）

●由Incognito Entertainment开发的PS3动作对战游戏《战鹰》，近日公开了最新的游戏画面。本作将于今秋采取两种不同的方式一同销售。（请见本刊详细报道）



●BANDAI NAMCO美国分公司（NBGA）于6月12日在旧金山举办的媒体发表会中，正式确认《化解危机4（Time Crisis 4）》将推出PS3版。另外，官方还在现场展示了专为本作开发的光枪。（请见本刊详细报道）

6月13日

●PS3网络下载游戏《铁拳5黑暗复苏》将推出支持联机对战的强化版。新版增加了网络联机对战功能，玩家可通过网络进行免费的联机对战以及线上排行。该作推出的时间未定，下载费用为2800日元。

●由Gameloft制作，Ubisoft发行的Xbox Live版动作冒险游戏《波斯王子 经典版》于6月13日正式推出。《波斯王子 经典版》是以1989年在PC上推出的《波斯王子》为基础所制作，继承了原作的剧情与关卡内容，并以3D的方式将画面完全翻新重制。



6月14日

●SCEH近日宣布，由Game Republic制作的PS3动作冒险游戏《异族之魂 失落的传承》，将于7月推出中文版本。游戏将采用英文语音搭配中文字幕的方式，让国内玩家能够充分了解游戏的剧情。



●SCEH宣布将于7月在香港、台湾省、新加坡、泰国、马来西亚等地区，推出以哔波猴为主题的PSP动作游戏《捉猴 猴子爱作战》繁体中文版。（请见本刊详细报道）

●SQUARE ENIX宣布，街机版《勇者斗恶龙怪兽仙境 战斗之路》将于6月在日本部分游乐场推出，7月起正式运营。每次游玩的费用为100日元，投币后会随机掉出1张卡片。玩家可以组合手头上所持有的3张怪兽卡片，以刷卡方式进行3对3的怪兽对战。

6月15日

●据国外媒体的消息，微软在部分近期的Xbox360故障回修机中，开始采用改良过的GPU散热片，额外添增了热导管与副散热片。（请见本刊详细报道）

●SCE于6月15日放出了PS3的1.81版系统软件更新，修正了先前1.80版中的部分异常问题。本次更新在功能上基本没有变化，仅为原先1.80版的改良，改善了系统运行环境以及向下兼容的范围。

●由NBGI制作的NDS音乐游戏《太鼓达人 DS触控音乐祭！》，现正式公布了具体的操作方式，以及为此而专门设计的双触笔周边。（请见本刊详细报道）

6月16日

●KONAMI宣布，为了庆祝《合金装备》系列诞生20周年，将推出集合系列全部6款作品的《合金装备20周年纪念合集》，并预定于7月下旬举办庆祝派对。（请见本刊详细报道）

●NBGI日前公开了与HORI合作推出的《皇牌空战6》专用飞行摇杆。该周边采用USB有线连接，除主体的飞行摇杆与节流阀之外，还配备有十字键、模拟摇杆，以及众多功能按键，提供齐全的飞行仿真操控，并可搭配Xbox360专属耳机麦克风。



软件 国内专讯 七月捉猴全新行动 中文游戏再添新丁

本刊讯　SCEH宣布将于7月在香港、台湾省、新加坡、泰国、马来西亚等地区，推出以哔波猴为主题的PSP动作游戏《捉猴 猴子爱作战》繁体中文版。

《捉猴 猴子爱作战》中包括可操纵哔波猴进行游戏故事的单人游戏模式，以及最多可4人联机的卡片对战模式，并融入不同于系列作品的全新捉猴方式。在包含头目战在内的22道关卡中，有将近200只哔波猴登场，每只哔波猴的造型与所具备的绝技各不相同，有跳跃力超强的兔子哔波猴、会游泳的人鱼哔波猴、能高速奔驰在荷叶上的青蛙哔波猴、能用树枝掩护自己的隐形哔波猴等等。每种哔波猴的演出都具备独特的幽默感。





←看这只猴子的动作如此迅速，到底要怎么捉住它呢？

→看样子，这个猴子是友好的一方。不过也有可能是在演戏呦。

除此之外，游戏中还收录了丰富的对战模式，玩家只要以神奇商店所购入的外框和背景，加上拍摄游戏故事中所捉到的哔波猴，便可编辑成独一无二的卡片，进行最多4人的联机对战。每张卡片均有能力强度，获胜的一方可将对方的卡片取走，为对战更增添紧张及欢乐。

软件 日本专讯 双笔奏响DS太鼓 全新操作方式公开

本刊讯　由NBGI制作的NDS音乐游戏《太鼓达人 DS触控音乐祭！》，现正式公布了具体的操作方式，以及为此而专门设计的双触笔周边。

《太鼓达人 DS触控音乐祭！》是《太鼓达人》系列的首款NDS作品，继承了系列作品一贯的风格，并配合NDS的特性加以改变。游戏将同捆附属2支以主角阿咚和阿咔造型所设计的特制“鼓棒笔”，让玩家通过点击NDS触摸屏幕的方式来模拟打鼓的操作，红色音符时就点击鼓面（橘红色范围），蓝色音符时就点击鼓边（青蓝色范围）。此外也可以选择用传统的按键输入方式进行游戏。





←本作的双人对战非常有意思，还可以利用道具相互陷害。

本作新增换装系统，让玩家可以替主角打造出各种逗趣的造型。另外还支持NDS无线网络联机对战与分享功能，只要1块卡带就可以让4名玩家联机同乐。联机对战时还会出现道具音符，点击后即可获得各种陷害道具，提高胜算。本作预定7月26日推出，定价5040日元，并自带双触笔周边。

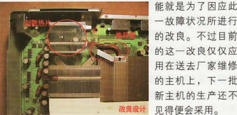
特报 美国专讯 X360散热系统改良 新措施降低三红率

本刊讯　据国外媒体的消息，微软在部分近期的Xbox360故障回修机中，开始采用改良过的GPU散热片，额外添增了热导管与副散热片。

Xbox360的GPU配置于DVD光驱的下方，因受限于内部空间，因此原本仅配备扁平的薄型散热片，不像CPU那样配备尺寸较大、且具备热导管的大型散热片。而本次维修过的GPU的散热片与早先的设计不同，在GPU散热片上额外添增了1条热导管，并连接到以支架延伸出来、位于主机前端的副散热片上，这是原本所没有的。

由于Xbox360主机自发售以来便一直有故障率偏高的消息，而许多故障案例都是电源指示灯显示“三红”的状况。有消息指出，这一故障可能是因为GPU过热所致。本次新增的热导管与副散热片，很可能就是为了因应此一故障状况所进行的改良。不过目前的这一改良仅仅应用在送去厂家维修的主机上，下一批新主机的生产还不见得便会采用。





特报 日本专讯 合金装备20周年 纪念活动双拳出击

本刊讯　KONAMI宣布，为了庆祝《合金装备》系列诞生20周年，将推出集合系列全部6款作品的《合金装备20周年纪念合集》，并预定于7月下旬举办庆祝派对。

《合金装备》自1987年7月至今已届满20周年，为了庆祝系列诞生20周年，KONAMI将于官方网站以超值价发售PS、PS2与PSP平台4款游戏的20周年纪念版，其中包含了系列的全部6款作品。此外并将推出集合这4款作品，再加上特制DVD影片的《合金装备20周年纪念合集》。另外，KONAMI预定于7月24日在日本东京举办“合金装备20周年庆祝派对”，派对采取事先募集的方式，活动分为两个阶段，第1阶段将发表20周年纪念商品以及《合金装备》系列未来走向等信息，第2阶段则是举行脱口秀与现场演奏会。



业界的声音

——PS3的后续发力

对PS3的现状已经没有什么可以多说的了，即便索尼自己依然有着种种的理由为目前的窘境辩护，又或者依然有许多对将来的展望。但目前最重要的就是给玩家信心，让一直以来都支持PS系的玩家看到PS3未来的崛起希望。斯丁格现在明显接过了久多良木健的大旗，替PS3摇旗呐喊。但他所说的话似乎还是太强硬了，好像PS3就是一匹没有被伯乐相中的千里马。既然你认为它是匹好马，那就努力让它跑到对手前面吧。



我们要与盗版继续斗争下去

“很不幸，黑客们总是会试着去破解任何硬件系统。而我们所能采取的最好手段，就是让主机的安全性更强，同时主动向任何试图以非法手段破解主机的黑客追究法律责任。”

——SCEA官方发言人Dave Karraker近日就盗版问题表明了索尼的坚定立场。现在PS3算是次世代里的最后一块净土，但没有被破解的因素很多，包括普及量不高也是其中之一。但不得不承认的是，PS3的防盗版措施的确比360和Wii要强很多。在网络渐趋普及的今天，盗版商的路是越走越窄了，硬件厂商占据主动权的日子已经不远了。



PS3降价问题已经在考虑了

“尽管人们购买的PS3数量并不像当初预计的那么多，但从销售的比率上来分析，现在PS3的状况和初代PS以及PS2的当时的情况并没有什么区别。我想消费者是希望PS3能降低价格的，这是毫无疑问的。现在我们正在研究这一问题，正在试着进行重新的定位。我认为PS3目前的状况会随着时间逐渐改变。”

——索尼集团首席执行官霍华德·斯丁格近日表示正在考虑PS3的降价问题。显然，即便PS3和当初的PS、PS2起步速度一样，然而这次的对手却比之前要强很多，因此索尼必须尽快令自己的主机具备一定的竞争力。不过这次访谈当中，斯丁格并没有对降价幅度给出明确的答复，仅表示索尼会认真审视这一问题，并且会在圣诞节前有所行动。



↑PS3的豪华并没有得到广泛认可。



看到成品后你们就没话说了

“我相信全世界游戏开发者的想法都是一样的，他们希望自己的游戏第一次呈现在人们面前时，能展现出最完美的音效和画面效果。如果你是在为次世代主机开发一款顶级的游戏，你当然想给玩家很好的第一印象。希望到时我们的游戏可以取得全面的成功，让最尖刻的评论者都闭上他们的嘴。”

——《杀戮地带》制作小组的品质监督Sebastian Downie对一些负面言论给予回击。《杀戮地带2》很早就公开了发售计划，并且连宣传片也是最早放出的。然而本作迟迟没有再公布新的消息，于是引起了外界的猜测，也有很多负面的言论。显然，Sebastian的表态给予了玩家很大的信心，并且他还透露说本作会在今年的某个时间进行网络模式的公测。



↑本作的宣传画面简直有惊人的效果。



我对游戏的素质根本不担心

“已经购买过PS3的玩家会很喜欢PS3提供的游戏体验，而且主机目前还没有发挥出全部的潜力。由于开发成本的因素，制作人们可能得花一段时间来逐渐熟悉PS3的所有机能。目前的PS3游戏只发挥了大概20%的性能。制作人们一开始总是持观望的态度，但一旦他们开始熟悉PS3的开发环境，那么游戏所带来的体验绝对是惊人的。现在的游戏品质已经开始有起色了，根据最近观察的20到30款今夏将推出的PS3新作来看，我对游戏素质一点也不担心了。”

——斯丁格对目前PS3游戏的评价。在他看来，PS3现在仅仅被利用到20%，但如果真如他所说的那样，那么只能说PS3的机能实在是不合时宜。就现在的游戏开发来看，已经有很多厂商表示不堪重负了，如果真要100%利用起来，那么游戏的成本就很难想象会有多高了。斯丁格现在说不担心游戏的品质，但其实他最应该担心的是如何将这些游戏卖出去。



任天堂的成功就是因为便宜

“我可以明确地告诉你们，任天堂的确是一家成功的公司，相比我们在家用机业务上的发展有着更成功的商业模式，但那仅仅是因为他们的东西更便宜。我不认为Wii更有创新精神，更加有趣。游戏的乐趣很大程度上来自于视觉体验……我认为PS3与初代PS以及PS2选择的是同样的发展路线。回首历史你会发现，成功的产品总是有许多相似之处的。”

——在谈及任天堂的主机时，霍华德·斯丁格说了上述的这些话。似乎久多良木键走了以后，斯丁格继承了他那倔强的脾气。上面的这番话到底有没有道理，没有必要多加评论，时间可以证明一切。希望他的这番言论是出于对市场的正确分析。

其他一些来自业界的言论

我们正在努力和玩家多沟通

“我们正在考虑和大家分享各种各样的消息：从产品新闻到新款游戏，从开发升级到业界发展。所有这些都直接来自于SCEA内部员工，他们每天都在从事这些方面的工作和思考。看看侧边栏的栏目分类，你就可以知道我们会谈些什么了。”

——SCE高级公关经理Patrick Seybold为官方博客站“PlayStation.Blog”的开张致辞。今后，PlayStation.Blog将作为索尼官方的非正式沟通平台，直接与玩家交流关于PS3、PS2、PSP等游戏机以及SCEA公司本身和业界的最新消息、游戏等内容。大概现在索尼已经逐渐感受到与玩家交流的重要性了，之前的闭门造车实在不可取。

女性玩家群体应该得到拓展

“现在我们的主要收入是来自于固定玩家群，而5年之前我们的收入中只有不到10%是来自于这部分群体的。我们85%的玩家是32岁左右的男性，但现在女玩家已经逐渐成了休闲游戏市场的主要推动力。我们希望能将玩家的年龄降低到20岁左右。同时希望玩家的性别比例达到1:1，甚至女玩家比男玩家稍多。”

——SOE总裁John Smedley日前在接受采访时谈到了关于拓展玩家群的问题。很明显的是，他的想法和任天堂不谋而合，或者说是受其影响。SOE是专攻网络游戏的部门，他们的玩家群体和传统的玩家自然不尽相同。专靠所谓的核心玩家自然是对发展的局限，拓展玩家群才是长久的生存之道。



NDS比家用机更具备吸引力

“我们之所以选择了NDS，是因为它是最多人拥有的主机，包括那些基本不玩游戏的人。PS3和Xbox360虽然性能强劲，但是已经不适合现在的游戏市场。要玩这些游戏太麻烦了，你还得有一台高清电视、一个宽带连接，你需要对游戏文化有一定的了解。这对现在的游戏市场来说是不合适的，也许一两年之后会有所改善。”

——Square Enix总裁和田洋一对NDS大加赞赏，并表明了选择在NDS上推出《DQ9》的原因。掌机与家用机相比，确实有着一定的优势，但仅仅是便携性和随时游戏方面。如果PS3的普及量有个几千万台，估计和田洋一也不会说以上的这些话。毕竟《DQ》系列原本是家用机上的作品，转战掌机除了是为销量考虑，实在难有其它说辞。

6月17日

●由Midway制作，改编自电影的PS3/Xbox360跨平台枪战动作游戏《勒颈》，近日放出了制作花絮与制作团队专访影片。（请见本刊详细报道）



●荷兰的大型零售商接到索尼的通知，需将所有PSP重新交还，并更换为不可刷机的新款PSP。目前，荷兰全国几乎所有游戏店铺全部都处在PSP缺货状态，而这一手段是否会用于其他地区还不清楚。

●在日前举行的Apple 2007全球开发人员会议上，id software创始人演示了最新一代引擎技术。该引擎被称为id Tech 5，将支持玩家在游戏中更为自由地活动，如在墙上刻字等微小细节等。该技术将会被用到未来PS3和360的游戏当中。

6月18日

●台湾省微软近日宣布，《光环3》的多人联机测试活动目前已告一段落，共计吸引超过82万名玩家参与，总联机时数超过1200万小时。（请见本刊详细报道）



●迪斯尼近期正在筹备将《波斯王子》拍摄成电影，预订2009年夏天发布。该片的版权于04年便已获得，但由于种种原因，今年年初迪斯尼才将拍摄提上议事日程。

●近日，Take-Two公司公布了集团重组的具体实施方案。首先是董事会及高层全面大换血。其次，原来的2K游戏和2K体育游戏的管理层、市场部、商业运营部门都将统一在美国西海岸办公。而第三方PC发行事务将划入北美营销部门管理。

6月19日

●美国德克萨斯州的Lonestar Inventions公司近日以侵权为由把任天堂告上法庭。他们称Wii侵犯了他们设计的集约式结构半导体设备专利权，通过这一技术可以通过节约空间的方法使平板电容的效能提高至原来的3倍。

●NBGI于6月19日在日本举办新产品展示会，会中展示了开发中的街机3D格斗游戏最新作《铁拳6》的筐体成品和相关游戏内容。（请见本刊详细报道）



软件 美国专讯

发哥再现当年英姿 勒颈夏季火热开战

本刊讯　由Midway制作，改编自电影的PS3/Xbox360跨平台枪战动作游戏《勒颈（Strangle hold）》，近日放出了制作花絮与制作团队专访影片。



本作请到吴宇森亲自担任监制，参与故事情节、运镜与剪辑的制作。同时也请到周润发饰演游戏主角警探Tequila。除了与制作团队合作，将自己的身形样貌以3D绘图方式重现于游戏中之外，并亲自担任主角的配音。《勒颈》充分展现了吴宇森式的热血节奏，除了令人眼花缭乱的双枪射击外，还加入许多特技场面。玩家不需要复杂的控制，就能轻易在栏杆上奔跑、吊挂在吊灯上或飞扑到餐车上滑行，并持续展现神乎其技的准确射击，重现电影中流畅刺激的动作枪战演出。

游戏中同时也设计了独特的“Tequila Time”系统，发动时可减缓时间的进行，展现如电影般的戏剧性慢动作演出，同时也让玩家有更多时间来进行瞄准或者是闪避等行动。游戏采用Massive D物理引擎，所经之处几乎都可以破坏，除了享受大规模破坏的快感外，玩家还可以自行开拓出一条全新的道路，在四散的残骸堆中穿梭前进，同时利用周遭摆设来对付敌人等等。

本作预定8月在北美推出PC、PS3、Xbox360版，定价59.99美元，并将于PS3上推出结合游戏与影片于单张蓝光光盘上的典藏版，定价69.99美元。

特报 国内专讯

《光环3》整装待发 82万玩家参与测试

本刊讯　台湾省微软近日宣布，Xbox360第一人称射击游戏《光环3》的多人联机测试活动目前已告一段落，共计吸引超过82万名玩家参与，总联机时数超过1200万小时。

在完成测试之后，《光环3》即将于9月25日全球同步上市。为庆祝游戏上市，台湾省微软将推出限量纪念版Xbox360无线手柄。此外，台湾省微软目前也正在积极洽谈，预计推出《光环》游戏的系列书籍，其中包括Joseph Staten所撰写的最新小说，以及Marvel漫画出版社所推出的短篇系列漫画等等。



→画面质量的进化非常明显，蔚蓝的天空和洁白的雪地衬托出战斗前的寂静。



←由于加入了全新的网络对战要素，这款作品在多人模式下的战斗场面将会更加紧张刺激。

《光环3》自5月16日开放多人对战模式测试后，总计有超过82万名不同的玩家参加测试活动，Xbox Live下载也创造了超过350TB（35万GB）的记录。在这次测试中，Bungie工作室开放了一个“储存影片”功能。此功能有更强大的记录能力，不仅能把所有精彩刺激的游戏过程记录下来，还可以在Xbox Live上与好友分享。

从9月份起，玩家将可在预购2种新款《光环3》限量版Xbox360无线手柄。分为“星盟鬼面兽版”以及“士官长版”两种主题设计。随手柄同捆的还有Spawnand Mc Farlan Toys所设计的《光环3》限量收藏公仔。

特报 日本专讯

铁拳6新筐体现身 众多强化要素公开

本刊讯　NBGI于6月19日在日本举办新产品展示会，会中展示了开发中的街机3D格斗游戏最新作《铁拳6》的筐体和相关游戏内容。

《铁拳6》是系列最新作，支持HDR高动态光源、自体投影等次世代3D绘图效果与720p高分辨率输出，并加入新系统与新角色。《铁拳6》将搭配全新设计的街机系统与筐体，该系统也是首款采用PS3兼容基板的产品。筐体部分为传统格斗对战台设计，配备有32英寸720p宽屏幕液晶显示器，采用2台1组为单位，此外也有4台1组，并搭配42英寸720p宽屏幕液晶显示器的实况转播机台。

本作的游戏角色选单中预留了40个，目前已公布了36名角色，也就是说还剩下4位隐藏人物没有公开。对战关卡预定有12个，并首次加入“关卡移动”要素，在对战的过程中，部分墙壁与地板会因为时间流逝或是被打碎，让玩家转移到新区域。游戏的操作方式与《铁拳5》大致相同。各角色将收录新招式，原有的招式也将有所调整，并加入前所未有的“道具招式”系统，当角色装备特定道具时，将可施展平时所没有的招式，如开枪、挥棒、舞双截棍，甚至是踢高跟鞋等。

在网络功能方面，《铁拳6》提供包括网络排名、实况转播等功能。新增的组队功能可以让众多玩家进行队与队之间的团体战，各队员将共享团队所获得的荣誉。街机版《铁拳6》预定2007年冬季推出运营，家用版目前尚未公布。



↑这些画面仅仅是开发中的效果，完成品则在细节部分还将更加精致。



→一闪而逝的火光被做成了龙的形状，看来NAMCO还真是费心不少。

最强主机上的最强动作游戏《忍者外传Σ》展现超凡魅力。

——《忍者外传Σ》制作人、代言人访谈



《忍者外传Σ》业已发售，作为该系列的最高作品，很多玩家可能会想“PS3上终于出了一款不错的动作游戏了”。不管这款作品的原创性如何，终归会比《忍者外传 黑之章》的内容要多，而且可选用的人物也多了一位，算是“完全版”。那么这款游戏的制作人早矢仕洋介和代言人Leah Dizon又是如何看待这款游戏的呢？下面就是这两位关于本作的访谈内容。

——本作是你们在PS3上制作的第一款游戏，能谈一下你的感想吗？

早矢仕■一句话概括，就是“要在最强的主机上做出最强的游戏”。这就是我们的TECMO技术集团所秉承的制作理念。因此我们决定在PS3上展开《忍者外传》的开发工作，现在看来是很成功的。

——TECMO有很多知名作品，选择开发《忍者外传Σ》的理由是什么？

早矢仕■2004年《忍者外传》在XBOX上发售，作为一款ACT游戏，受到了国内外玩家的一致好评。现在到了2007年，我们已经拥有了尖端品质的实力，为了让更多的人玩到这款游戏，于是决定在PS3上推出。而且不仅仅是简单的移植，游戏本身得到了相当大的进化，是作为一款次世代顶级品量的游戏而制作的。

——性能提升方面，具体是指什么呢？

早矢仕■最直接的就是画面了，画面方面可以说达到了主机的极限，所以在PS3主机上应该可以说是最好的。

——在PS3上的开发过程中，最辛苦的是什么呢？

早矢仕■对不起，这一点无可奉告。毕竟大家是花了钱来买我们的游戏，作为开发者还斤斤计较辛苦的话，就太不应该了。辛苦是应该的，如果有时间诉苦，还不如去做一些更有意义的事，大家实际玩到这个游戏之后，就会明白我们下了多少功夫。

——现在提供的可下载体验版，似乎下载数量很高呢。

早矢仕■我们就是想让更多的人接触到这款游戏，于是才发放的体验版。看来这一点已经实现了，作为一款ACT游戏，光说是没用的，要实际玩了才会明白。

——那么玩家的反应如何？

早矢仕■大多数都是XBOX版玩家们的赞许之声，也有从来没有玩过《忍者外传》游戏的玩家，表示“居然有这么厉害的ACT游戏，我以前都不知道呢！”。听到这个让我非常高兴。

——打通了以后还可以玩特殊任务模式，作为体验版，它的容量也够大的了。

早矢仕■虽说是体验版，但是也要认真对待，所以内容就做得大了一些。毕竟，体验版只是故事的序章而已，完全版里还有很多未登场的敌人，一定会让大家乐在其中的。

——随着难易度的变化，敌人的数量也会不同，变化很丰富啊。

早矢仕■难易度不仅仅对敌人的数量、攻击力产生改变，敌人的外形状态也会有所变化。2周目、3周目的时候，如果是RPG的游戏，最初要与之苦战的敌人毫不费力就可以把它解决了，但是ACT游戏却不是这样，打通只能靠自己的技术。因此，为了体验自己能力提升的快感，可以尝试改变一下游戏的平衡度，体验版中的最难模式并不是正式版中最难的，也就是说，即使在体验版中感觉自己已经很厉害了，在正式版里也还有发挥的空间。不仅是困难模式，还有为入门级玩家准备的简单模式。ACT的本质，就是通过不断的挑战，使自己的技术不断提高。请大家慢慢体味ACT的乐趣吧。

——体验版中的联网排名，在正式版中是什么样呢？

早矢仕■正因为PS3上有联网排名的机能，才刺激了玩家不断进行挑战。在正式版中，各章根据玩家的得分，都有详细的排名，相信一定会有令我们这些开发者都十分吃惊的家伙登场。我很期待。

——另外，好像画面方面还没有血腥的场面？

早矢仕■配合ACT游戏的爽快感，在斩人的瞬间流血，这是表现作品内容的最佳效果了，但是暴力的画面毕竟是不好的。不仅是现在，在以后，我想这方面都会慢慢得到控制。这也是“游戏的未来”所应该拥有的觉悟。

——游戏将会如何利用PS3控制器的六轴感应系统呢？

早矢仕■对于极力提高主机性能的Team Ninja来说，这一点是绝对会被运用的。但也不是为了使用机能而勉强加入游戏，这要根据战斗的不同状况而定，例如咏唱忍法笼络住敌人之类。手柄的震动是游戏进行时自动对应的。很有意思。

——使用的技能方面，与XBOX相比有什么追加吗？

早矢仕■是这样，为了感谢广大玩家的支持，我们加入了很多新技能，比如本作中的新武器二刀流，作为主要武器可以和龙剑一样充分使用。玩过XBOX版的朋友一定想试一下二刀流吧。

——那么Team Ninja以后会有什么样的计划呢？

早矢仕■最近的趋势好像越发注重表面，而忽视了“享受游戏快乐”这个本质，作为一个游戏人，我感到很遗憾，我个人今后不论是做什么题材的游戏，首先会考虑到游戏带来的快乐，也就是游戏的本质。以后我们会坚持这个制作理念，不断为大家带来注重游戏性的好作品。

——玩《忍者外传Σ》的感觉如何？很投入么？

Leah■非常有意思，虽然这是一款比较难的游戏，但是习惯了以后，就有点欲罢不能了。

——在发布会上曾经看你玩过这个游戏，你的水平很厉害啊，当时令我们大吃一惊呢。

Leah■真的么？其实那时是第一次玩这个游戏。我比较喜欢动作游戏，平时也经常玩。

——《忍者外传Σ》的宣传也就是实际玩一下游戏吧，那么拍摄的时候是怎样的情形呢？

Leah■玩游戏，越玩越入迷，最后变得很疯狂，就是这样。表演的时候其实很害羞的，挺难的，我觉得。

——平时玩游戏的时候，会变得很疯狂么？

Leah■那要看情况，游戏刚开始的时候很平静，等到BOSS出现以后，会变得一边大叫，一边连续按键。

——你在美国的时候经常玩游戏么？

Leah■很小的时候就开始玩了，小时候经常一天玩几个小时，后来上学了，为了集中精力学习，平时就不怎么玩了，只在周末和放假的时候玩。我有两个弟弟，经常和他们对战，玩一些格斗游戏。

——姐弟之间玩游戏时会吵架么？

Leah■弟弟总是用很容易发出必杀技的那些角色，所以我就说他，你有点出息，换个人使好不好？也就是这样了。

——那你去过游戏厅么？

Leah■刚来日本的时候就去了，这里的游戏厅非常大，而且很多，像新宿这样的大站周围通常都有，除了有很多游戏之外，还有很多抓娃娃机。

——第一次去日本的游戏厅，印象最深的是什么呢？

Leah■就是投币游戏机，那个屏幕真大，很吃惊，在美国只有很简单的投币游戏机。开始也不知道玩哪个游戏好，总之随便选一个，投了就玩。

——那情形一定很有意思。最后对支持你的Fans说几句吧。

Leah■《忍者外传Σ》一定会让你感受到乐趣的。而且，5月30日我的新专辑《恋爱吧》也发售了，其中的“Could you be that one?”就是这个游戏的广告主打歌，一定要听哦。

早矢仕洋介



TECMO公司的制作人助理兼策划，进入TECMO公司已经有七年时间，现为Team Ninja的开发组成员之一。曾参与过《忍者龙剑传》系列等众多游戏的开发工作，并担任本游戏的主要制作人。

Leah Dizon



1986年9月24日出生于美国拉斯维加斯，现在作为模特活跃在网络上，开始引起全球网友的关注。2006年来到日本，2007年2月发布首张音乐CD《Softly》，5月30日发布第二张专辑《恋爱吧》。

6月20日

●由NBGI制作的NDS版《SD高达G世纪 交叉火力》，现放出众多新游戏画面，并正式确认“机动战士高达SEED C.E.73观星者”将首度参战。（请见本刊详细报道）



●NBGI近日宣布，老牌经典棒球游戏《家庭棒球场》系列NDS最新作《家庭棒球场DS》将于9月27日推出，定价5040日元。（请见本刊详细报道）

6月21日

●日前，SCE社长平井一夫在接受采访时表示，SCE将展开重整计划，预定大幅扩充PS3游戏阵容，并强化对游戏厂商的支持。（请见本刊详细报道）

●日本Digital Cowboy宣布，将推出360专用多功能散热风扇“GA-CX1005XB”，预定7月13日上市，售价4980日元。这款散热风扇可与主机紧密结合，并具备多样化的输出入端口，包括AV/S/色差/VGA等影音端口、光纤音效端口、RJ-45以太网络端口，以及4个USB 2.0接口。

●近日，KONAMI公布了实况系列作品的发售计划。除了将于8月2日发售的PS2版《J联盟胜利11人》之外，其他的如PS2、PS3、360的正统续作还没有确定标题，仅公布为冬季发售。

6月22日

●SQUARE ENIX宣布将推出NDS《最终幻想水晶编年史 命运之环》的主机同捆版包装。该主机将搭配印有游戏标题文字以及男女主角玻璃镶嵌画图样的特制水晶白主机，定价21480日元，预定8月23日推出。



●美国游戏分级机构给《Manhunt 2》评级为AO（成人限制）级，索尼和任天堂均表示不会在旗下的游戏平台推出这款作品。Take-Two公司的发言人表示不会放弃本作登陆PS2、Wii和PSP三个平台，但目前他们必须进行延期修改。

●近日，据日本媒体报道，KONAMI高层已经在进行360版《合金装备4》的开发可行性研讨。据称，因为PS3的销量迟迟不见起色，预计到该作发售时也难有巨大改观，所以本次跨平台的可能性非常高。

事件 日本专讯 PS3年内重整旗鼓 软件量增至200款

本刊讯　日前，SCE社长平井一夫在接受采访时表示，SCE为解决PS3主机出货台数不如预期的状况，将展开重整计划，预定大幅扩充PS3游戏阵容，并强化对游戏厂商的支持。

SCE社长平井一夫于6月20日接受当地媒体的访问时表示，他们正在着手大幅扩充PS3游戏阵容，预定于2007年度内投入200款以上的套装游戏以及180款以上的下载游戏。另外，在6月21日所举办的定期股东大会上，索尼方面也表示PS3是实现HD World的重要产品，而事业扩大的关键就在于游戏软件，因此包含目前已推出的100款游戏在内，计划于今年度内在游戏开发方面投入更多精力。索尼集团CEO霍华德·斯丁格在答复股东大会提问时也表示：“PS3初期的主机硬件亏损，将通过游戏软件的促销与主机硬件制造成本的削减来回收，与先前的产品走向相同。PS3是蓝光光盘战略的关键产品，也是追求与展开HD世界的羽翼之一，对索尼的将来是非常重要的产品，必定会让它成功”。



目前PS3全球推出的套装游戏款数约60款，下载游戏约50款，因此SCE预定于今年度内达成的游戏阵容，将会是目前的3倍以上。而7月的美国E3展以及9月东京电玩展将会有重点宣传。

软件 日本专讯 新型音乐游戏登场 Wii展示同乐优势

本刊讯　EA近日公布了专为Wii制作的原创歌唱舞蹈游戏《布吉摇摆（Boogie）》，预定8月7日在北美地区推出，亚洲地区时间未定，并将搭配卡拉OK麦克风一同发售。

《布吉摇摆》是款结合唱歌跳舞等要素的音乐游戏。游戏中将收录近40年来的众多经典歌曲。负责开发工作的EA蒙特娄工作室总经理Alian Tascan表示：“我们为游戏精选了能够吸引各年龄层玩家的出色音乐，让这款舞蹈歌唱游戏成为整个家庭的终极派对组合。Wii为游戏开拓了未曾开发的市场，也就是过去那些从未玩过游戏的新玩家族群，《布吉摇摆》不但为这些多元化的玩家带来新乐趣，还让他们能与好友和家人找到同乐的绝佳项目。”

游戏中，玩家可以组合跳舞、唱歌以及创作音乐影片等玩法，通过独特的Wii控制系统随着节奏摇摆。不但能演唱自己喜爱的曲子，还可以随着最新热门歌曲翩翩起舞，并且可以通过简单的操作，制作出独一无二的音乐影片，然后拿来与朋友们分享。



→这个游戏的视频编辑功能非常丰富，可以实现的效果非常多。



←Wii上能有这么好的画面表现实在是令人吃惊，本作的风格也非常清新可爱，令人觉得放松。

软件 日本专讯 DS高达新作再爆料 限定主机同捆发售

本刊讯　由NBGI制作的NDS版《SD高达G世纪 交叉火力》，现放出众多新游戏画面，并正式确认“机动战士高达SEED C.E.73观星者”将首度参战。



《SD高达G世纪 交叉火力》是老牌高达游戏《SD高达G世纪》系列最新作，融合众多高达系列作品的剧情、机体与角色，让玩家体验跨时空的原创游戏乐趣。该游戏采用直观的触控式操作，并以双屏幕来呈现大魄力的演出。地图提供3段缩放功能，可自行选择喜欢的尺寸。采用原创的4机编队与队形变换系统，并可施展2至4机合力的“交叉火力”强力攻击，不过由于耗费能量庞大，因此必须掌握正确的施展时机。

继先前发表将收录来自初代“机动战士高达”起至“机动战士高达SEED DESTINY”等作品后，本次NBGI再度发表，最新OVA作品“机动战士高达SEED C.E.73观星者”也将于游戏中登场，包括主角的座机漆黑攻击高达等也都会在游戏中现身。本作预定8月9日推出，定价5040日元。除一般版外，还将推出与“V高达版”特制水晶白NDSL主机同捆的限定版包装，定价21840日元。

软件 日本专讯 经典游戏翻新登场 掌中职棒轻松上演

本刊讯　NBGI近日宣布，老牌经典棒球游戏《家庭棒球场》系列NDS最新作《家庭棒球场DS》将于9月27日推出，定价5040日元。

《家庭棒球场DS》是1986年于任天堂红白机首次推出的《家庭棒球场》系列最新作，目前已于各平台推出超过30款作品，全系列作累计销售量突破1500万套。

本作继承了原作的简单操作，只使用十字键与A、B两按键即可游玩，不论新手或老手都能迅速上手。游戏角色同样采用怀旧可爱的三头身设计，并以2007年度日本职棒明星赛最新资料为准。游玩时以上屏幕为主画面，下屏幕则是显示投打双方的个人资料。

游戏中将提供原味家庭棒球场、梦幻联盟、联机对战等多种游戏模式，玩家可以选择喜爱的球队来进行比赛，或者是创造自己专属的球队，并可通过无线分享功能来与其他玩家面对面对战，或是或过Wi-Fi无线网络与各地的玩家进行对战。



←该系列的画面很简单，但乐趣却是无穷的。

皇牌空战6点燃解放的战火 化解危机4打响PS3第一枪

——NBGA制作人访谈



←↑NBGA举办的“2007 NAMCO BANDAI EDITOR'S DAY”上，展出的作品都播出了宣传影像或者提供试玩。其中《皇牌空战6 解放的战火》的制作指挥一柳宏之（上），和《化解危机4》的制作指挥萨川隆史（左）都在现场为大家进行解说，并于之后接受了采访。

《皇牌空战6》的个人意识

——请问，《皇牌空战6》的宣传影像都表现了哪些值得关注的内容？

一柳■《皇牌空战6》的故事表现手法沿用了系列的方法，其中也有专属于本作的。主要登场人物有7个。故事是从主角所属的艾美利亚共和国遭到不明势力攻击开始的，战争就此打响。我们描写了被卷入战争的人们的生活状态，希望玩家在空中飞翔的同时去感受地面上人们的心境、感觉，去感受世界现在是什么状态等等。这是与在照片中看到的不一样，我们尽力将游戏中的世界描写成可以让玩家感受到的真实的世界。

——在宣传影像中，有没有什么“特别的内容”？

一柳■在这次《ACE 6》中，我们加入了很多想要传达给玩家以及能够让玩家高兴的内容。大家看过之后就会明白，剪辑镜头的数量也多了。我希望玩家们看过之后能够通过自己的想象去丰富《ACE 6》。

——这次的宣传影像中描写地上作战的部分好像很少啊。

一柳■确实如您所说，不过今后我们会慢慢公开地上战的情报。在本作中地上战的任务也有不少。

——本作的特征之一是“灵活任务”，那么在游戏开始时的任务选择是什么样的呢？

一柳■任务并不是在战斗开始前在菜单中进行选择，而是玩家在作战中接近战斗的区域，由“接近”而引发“作战”。完成在作战中赋予的任务，就相当于完成了一次作战。此外，游戏是在真实时间内进行的，玩家要在真实时间内用自己的行动选择作战任务。完成作战后与同伴进行无线电通话了解各自情况。相反，如果玩家在作战中什么也没有做，状况会与时间一起进行变化，如果一直对战斗没有贡献的话，作战就会失败。

——也就是说，在一个关卡中，根据玩家的前进方向，所体验到的战斗是不同的对吗？

一柳■在关卡中，根据玩家的判断和行动，所体验到的作战种类是不同的。有各种各样的战斗，参加的战役会有很多变化，无论玩多少次都能体验到新的乐趣。

——看起来有些难啊。

一柳■不会的，找不到战斗或是不知道过关方法的情况不会发生。无论谁都可以轻松找到战斗对象并进行挑战。如果想进一步玩的话，需要有效率地选择战役的顺序或是在已经完成的任务中寻找类似支援请求的任务，我想大家一定会发现大量的可玩之处。

——支援请求的内容根据玩家的行动也会有所变化吧？

一柳■是的。在一个关卡内会有丰富的舞台以及丰富的战斗。根据完成的任务不同，支援的方式方法也有所不同。另外，一个关卡内用什么样的顺序完成，关卡内战况的转移方向也会发生变化。

——这次HORI公司也公开了他们的飞行摇杆，那么使用这个的方便之处在哪里呢？

一柳■使用飞行摇杆时，手的位置不会有太大变化，可以轻松按住各种按钮，切换支援请求或是特殊武器时也很方便。

——通过试玩，我发现导弹的机动性好像有所变化。

一柳■整体的平衡性是第一位的。当感觉到“现在发射一定能命中”时发射导弹就可以命中，不过如果太过简单的话就没意思了。在这点上我们进行了细致的调整，具体来说就是需要预先判断对方的动向。不过用之前系列作品中的玩法也可以。

——回旋时主翼和尾翼也有摆动视觉效果啊。

一柳■是的，我们增加了很多视觉效果。比如导弹的烟雾效果，这样就可以真实地再现战场的情景。这是在新主机上才有的表现力，玩家们一定不要错过。

——解析度提高之后，远处高射炮射击的情景很令人震撼。

一柳■高射炮射击的场景需要很多华丽地表现特效。我们想做出让大量敌军和友军自动作战的场景。这是为了制造出在战场上的“存在于自己之外的意义”。制作出人的意志，是有效使用次世代主机性能的一个方法。

《化解危机4》的创新力

——PS3版是从什么时候开始开发的？

萨川■是从3年前左右开始的。街机版使用了名为“Super System 256”的基板，无法直接在PS2上使用，所以就决定制作PS3版了。

——PS3版和街机版有什么不同？

萨川■PS3版中完整地收录了街机模式。此外，还追加了拉修大尉，也就是本篇中的主导角色为主角的《GUNCON FPS事件》，讲述的是拉修大尉在街机版的故事之前遭遇的事件以及街机版1代和2代之间的故事。《GUNCON FPS事件》的开始是以拉修大尉的故事开始的。加上主要的街机模式就组成了完整的《化解危机4》。

——《GUNCON FPS事件》是基于“GUNCON 3”（光枪）开发的吧？

萨川■是的。“GUNCON 2”附有十字键，所以有很多玩家希望可以加入自由活动的模式。不过十字键只有一个比较难实现，所以就开发了“GUNCON 3”。

——“GUNCON 3”是为了FPS类型作品而开发的吧？

萨川■不只是我们，希望其他公司的同行们也用用看。我们希望“GUNCON 3”能普及开来。

——“GUNCON 3”的位置确定方法是什么？

萨川■在画面两侧设置了感应器，然后用光枪本体中的摄像头进行确定。现在感应器的形状还不是最终版本，我们希望能制作出不受电视信号干扰的感应装置。

——“GUNCON 3”的按钮增加了，将会是怎样的使用方法？

萨川■一般情况下，就像“GUNCON 2”那样左手从下面支撑住，使用枪身左侧的两个按钮。在《GUNCON FPS事件》中，以左侧的模拟摇杆为中心，使用前面两个按钮，尽力伸展手指的话，枪身左侧的两个按钮也能用到。大致就是这两种方法。

——在《GUNCON FPS事件》中有没有“隐藏”这个动作。

萨川■没有。只能自己根据情况判断。

——街机模式中有4种基本武器，那么在《GUNCON FPS事件》中是什么样呢？

萨川■武器增加了，加入了狙击武器或是投掷武器。

——《GUNCON FPS事件》是单人专用模式吗？

萨川■是的。

——PS3版的画面相对要好一些，那么您在哪部分下的功夫最大呢？

萨川■首先是HD化。然后是“Iris”技术。其他公司也在这样做。

——我看到虫子的图像有了很大提升，尤其是后背的光泽。

萨川■是的，只有这部分我们下了苦功（笑）。这部分其实都是重新制作的。

——无力引擎有没有用在《GUNCON FPS事件》中？

萨川■使用了一部分。系列之前的作品中，敌人的动作等都是事先设定好的。不过在《GUNCON FPS事件》中采用的是AI行动。动作的多样化方面我们也下了大力气。

——在《化解危机》中听到“跳跃”感觉有些新鲜啊。

萨川■不只是跳跃或是从障碍物下爬过，还有很多别的动作。

——在《GUNCON FPS事件》中，有没有约定俗成的交通工具呢？

萨川■这个很遗憾，交通工具并不能骑乘。不过我们设置了固定炮台这样的要素，夺取后可以使用。今后的系列中，我们或许会加入网络对战或是交通工具。

——本作现在开发状况如何？

萨川■街机模式大致差不多了。《GUNCON FPS事件》方面系统也接近完成，剩下的主要就是图形和敌人的AI。《GUNCON FPS事件》是以能够自由活动为理念开发的，现在主流的FPS中敌人会很好地躲藏起来，然后一对一地消灭他们。但是《化解危机4》会在一个广阔的舞台上进行，集中出现敌人就集中消灭。希望大家能把它当成动作游戏来玩。

中国电玩榜 最期待 TOP15

2007年6月19日，久多良木健正式从SCE退休，尽管不少人对他以及他的作风存在争议，但是久多开创的PS辉煌时代确实是毋庸置疑的。不过如今的PS3在主机大战中处于比较不利的地位，久多退休后索尼能否解开当前的困局？

2007年第15期（统计时间2007年6月10日—2007年6月21日）本期截至统计日期共收到有效选票753张

1位 PS3 角色扮演 最终幻想13

■SQUARE・ENIX ■发售日未定 ■价格未定

通过PS3的强大硬件处理能力，本作中的细节刻画，阴影表现，速度感等可以说都直逼CG效果，通过游戏中CG和游戏画面的对比就可以很好地看出。其中人物的细节刻画和眼神及表情的变化处理更是让人称道，游戏中光影表现也是非常出色。游戏中的建筑物更是非常具有特色，流线型的房体设计，就是对游戏中高度发展文明的证明。

前回1位，本次计票411。

2位 PS2 战略模拟 超级机器人大战OG

■BANPRESTO ■2007.6.28 ■7329日元

本作因为是可以两机组队的，所以也有了类似3LPHA里的ALL武器。所谓ALL武器，就是可以同时攻击对方两台以上机体。主机受100%伤害，副机受65%伤害。另外，如果我方的副机也有ALL武器，那也能同时攻击对方组队中的两部机体，但伤害百分比相反，主机65%，副机100%。虽然本作中没有小队系统，但是这个"TWIN ATTACK"也值得深研。

前回2位，本次计票402。

3位 PS3 动作冒险 横行霸道4

■ROCKSTAR ■2007.10.16 ■59.99美元

本作的舞台最终被定为自由都市（LIBERTY CITY）——玩过"GTA 自由都市故事"的朋友应该对这座城市印象深刻了。"自由都市"的原型就是美国的纽约市，毕竟似乎再没有一个城市比纽约更适合GTA这种题材了。而且即便是对众多没去过纽约的人们而言，这个城市的标志性建筑、风格等也都早已通过众多电影大片深入人心。

前回3位，本次计票396。

4位 X360 第一人称射击 光环3

■微软 ■2007.9.25 ■59.99美元

"我们希望不只是单纯的加一些东西，而是想进一步提升能力。"关键是设置，在联机对战中，不但可以改变游戏的规则，小队成员的各参数也可以进行调整。例如在CTF军旗模式中，持有旗子的人的跳跃能力和行走能力会上升……诸如此类，像使用可以改变游戏规则的道具这样的，增加游戏乐趣的要素，都是FAN们一直期待的。"

前回5位，本次计票372。

5位 X360 动作冒险 恶魔猎人4

■CAPCOM ■发售日未定 ■价格未定

以下是关于本作的一些最新情报：支持60帧高清晰显示；系列首次采用大范围可破坏的高互动性场景；随着游戏完成度的增加可以逐渐开启新角色，但具体人物没有确认（但丁部分不知是根据这个开启还是别的方式）；更具电影化效果的拍摄手法和画面表现形式；采用了与《丧尸围城(Dead Rising)》相同的游戏引擎开发。

前回6位，本次计票353。

6位 PS3 动作冒险 合金装备 索利德4 爱国者之铳

KONAMI 2007年预定 价格未定

上期我们曾报道MGS4将有可能发售XBOX360版本，虽然这一消息目前仍未得到KONAMI的官方承认，不过还是有相当可能性的。

前回7位 本次计票 346

7位 PS3 动作射击 生化危机5

CAPCOM 发售日未定 价格未定

在最近网上公布的《生化危机5》的演员配音表上，排在男一号位置的名字是Billy Coen（比利・科恩），莫非本作的主角就是他？

前回8位 本次计票 330

8位 X360 飞行模拟 皇牌空战6・解放的战火

NBGI 2007年10月 价格未定

《皇牌空战6・解放的战火》的故事将从敌我方士兵，以及一般市民等7位主人公的不同视点进行描绘，全面揭示战争的残酷。

前回9位 本次计票 324

9位 PSP 动作冒险 战神・奥林匹斯之链

SQUARE・ENIX 2007年11月 价格未定

游戏的剧情讲述的是克里托斯成为战神之前的故事，在本作的故事中我们将看到一个更加完整的克里托斯内心的转变过程。

前回10位 本次计票 306

10位 NDS 动作角色扮演 勇者斗恶龙9・星空的守望者

SQUARE・ENIX 2007年内 价格未定

在游戏的最初阶段，玩家可以自制角色，可以选择的要素包括名字、性别、脸形、肤色、发型、头发的颜色、衣服、身高和体重九项。

前回11位 本次计票 284

11位 Wii 射击游戏 生化危机：Umbrella编年史

CAPCOM 2007年预定 价格未定

游戏承袭传统光线枪射击游戏的形态，通过Wii手柄的红外线指标来射击敌人，并可破坏画面上出现的场景与对象，同时具备路线分歧与实时动作成分。

前回13位 本次计票 263

12位 PS2 动作过关 战国BASARA2 英雄外传

CAPCOM 2007年冬预定 价格未定

本系列虽然是以史实作为基础，但游戏中加入了许多"if"的幻想大胆认定，加上角色的鲜明造型设计，让整个游戏演出更加丰富。

前回12位 本次计票 247

13位 NDS 动作角色扮演 赛尔达传说・梦幻的砂时计

任天堂 2007.6.23 5040日元

本作的剧情讲述的是"风之韵"的故事之后，林克和泰德拉的海盗们一起远航，发现了一块新的大陆，泰德拉发现了一艘可疑的幽灵船却无法离开……

前回14位 本次计票 232

14位 PSP 动作冒险 恶魔城X年代记

KONAMI 2007年秋预定 价格未定

自从最初发表本作的消息以来，之后KONAMI只是陆续又放出了少量的图片，但对游戏内容并没有什么透露，难道是因为只是复刻作品的原因？

前回15位 本次计票 216

15位 NDS 战略模拟 最终幻想战略版A2 封穴的魔法书

SQUARE・ENIX 2007年内预定 价格未定

本作的世界地图是由多个区域地图组成的，进入区域地图后，首先要在城镇内进行情报收集，随后接受任务，并在区域地图内探索。

再上榜 本次计票 201

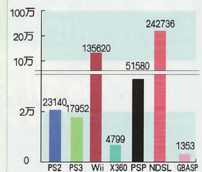
本期期待榜上的变动不大，除了已经发售的《盗墓者10周年纪念版》下榜之外，上榜的游戏则是曾经在本榜出现过的FFTA2。《横行霸道4》上榜以来获得的支持票数也是相当之多，看来尽管被刻上了"暴力游戏"的烙印，GTA系列在玩家之中还是相当受欢迎的。

中国电玩榜 最流行 TOP15

本期上榜的游戏是复刻版的《盗墓者10周年纪念版》，而且一上来就获得了相当数量的投票支持，一举夺得了流行榜第三的位置，看来喜欢劳拉的玩家朋友果然数量众多。尽管是“复刻版”，但这次厂商在制作时还是相当用心的，特别是在对环境的刻画方面，如果你在游戏过程中有仔细留意的话，就一定会发现对细节的制作有多么认真了。即便是以苛刻著称且对本系列极为有爱的荐莱同学，也给予了本作极高的评价。

排名	游戏	计票
1	大蛇无双 ■PS2 ■KOEI ■动作过关 ■2007.3.21 ■7140日元	计票:406
2	战神2 ■PS2 ■SCEA ■动作冒险 ■2007.3.13 ■49.99美元	计票:401
3	盗墓者10周年纪念版 ■PS2 ■EIDOS ■动作冒险 ■2007.6.5 ■29.99美元	计票:389
4	生化危机4 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.10.25 ■39.99美元	计票:364
5	实况世界足球·胜利十一人10 ■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2006.4.27 ■7140日元	计票:351
6	最终幻想12 ■PS2 ■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■8990日元	计票:343
7	龙如2 ■PS2 ■SEGA ■动作冒险 ■2006.12.7 ■7140日元	计票:322
8	超级机器人大战W ■NDS ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2007.3.1 ■6090日元	计票:308
9	最终幻想战略版·狮子战争 ■PSP ■SQUARE·ENIX ■战略模拟 ■2006.5.10 ■5040日元	计票:304
10	怪物猎人PORTABLE2 ■PSP ■CAPCOM ■动作角色扮演 ■2006.2.22 ■4980日元	计票:287
11	最终幻想6A ■GBA ■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■2006.11.30 ■5040日元	计票:276
12	宿命传说 ■PS2 ■BANDAI NAMCO ■角色扮演 ■2006.11.30 ■7140日元	计票:265
13	加勒比海盗 世界尽头 ■PS2 ■DISNEY ■动作冒险 ■2007.5.22 ■39.99美元	计票:243
14	逆转裁判4 ■NDS ■CAPCOM ■法庭冒险 ■2007.4.12 ■5040日元	计票:227
15	口袋妖怪·钻石/珍珠 ■NDS ■任天堂 ■角色扮演 ■2006.9.28 ■4800日元	计票:210

【日本硬件双周销量统计】



【榜评】这期各大主机销量与上期基本持平，部分主机销量有较小幅度的增长。PS3在日本的销量仍然不佳，前不久索尼高层终于发话表示准备会采取降价手段了。这其实也是必然的，PS3主机价格本来就高，再加上游戏数量寥寥无几，除非真是索尼的铁杆，否则一般的理性玩家很难把PS3作为购机首选对象。（本期统计时间2007.5.28-2007.6.10）

美国家用机游戏周间排行榜

AMERICAN GAME SALES RANKING 2007.5.1-2007.5.31

排名	平台	游戏	厂商	发售日	类型	价格
1位	NDS	口袋妖怪·钻石	任天堂	2007.4.22	角色扮演	34.99美元
2位	Wii	马里奥聚会8	任天堂	2007.5.29	其他	49.99美元
3位	PS2	蜘蛛侠3	ACTIVISION	2007.5.4	动作冒险	39.99美元
4位	NDS	口袋妖怪·珍珠	任天堂	2007.4.22	角色扮演	34.99美元
5位	Wii	Wii Play	任天堂	2007.2.12	其他	39.99美元
6位	X360	FORZA赛车2	微软	2007.5.29	赛车游戏	59.99美元
7位	X360	吉他英雄2	REDOCTANE	2007.4.3	音乐游戏	63.99美元
8位	X360	蜘蛛侠3	ACTIVISION	2007.5.4	动作冒险	59.99美元
9位	X360	命令与征服3·泰伯利亚战争	EA	2007.5.8	即时战略	59.95美元
10位	PS2	吉他英雄2	REDOCTANE	2006.11.7	音乐游戏	49.99美元

【榜评】《口袋妖怪·钻石/珍珠》仍然扮演着非常活跃的角色，“钻石”和“珍珠”在5月份美国市场的销量分别为33万与24万份左右，并且占据了本排行榜的第一与第四名。5月底刚发售的Wii游戏《马里奥聚会8》发售后3天之内销量为31.4万份，这种游戏最适合多人同乐了，再加上Wii本身的乐趣，能够获得这个成绩并不难想象。另外，360版的《命令与征服3·泰伯利亚战争》表现也不错，虽然RTS作品始终还是用PC玩最舒服，不过360版的评价同样很高。


↑虽然在操作性上无法与PC版相比，但360版的C&C素质仍然比较高。

日本家用机软件四周销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 2007.5.28-2007.6.10

排名	游戏	销量
1位	NDS 眼力实践锻炼DS ■任天堂 ■益智游戏 ■2007.5.31 ■3800日元	销量 158945
2位	PS2 必胜帕青哥★帕青格系列 Vol.10 CR新世纪福音战士～奇迹的价值～ ■D3 PUBLISHER ■桌面游戏 ■2007.6.7 ■6090日元	销量 81392
3位	Wii 生化危机4 Wii特别版 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2007.5.31 ■5040日元	销量 63399
4位	NDS 燃烧！热血旋律魂 押忍！奋斗！应援团2 ■任天堂 ■音乐游戏 ■2007.5.17 ■4800日元	销量 60414
5位	Wii Wii Sports ■任天堂 ■体育竞技 ■2006.12.2 ■4800日元	销量 58764
6位	PSP 龙珠Z 真武道会2 ■BANDAI NAMCO ■格斗游戏 ■2007.6.7 ■5040日元	销量 44780
7位	NDS 更锻炼大脑的脑锻炼DS ■任天堂 ■益智游戏 ■2005.12.29 ■2800日元	销量 42765
8位	Wii Wii的初体验 ■任天堂 ■其他 ■2006.12.2 ■4800日元	销量 41021
9位	NDS 新超级马里奥兄弟 ■任天堂 ■动作冒险 ■2006.5.25 ■4800日元	销量 40018
10位	PSP 最终幻想2 ■SUQARE·ENIX ■角色扮演 ■2007.6.7 ■3900日元	销量 37003

【榜评】这期日本软件市场销量榜首被NDS上的新作《眼力实践锻炼DS》夺得，有空的NDS玩家多玩玩这游戏，还真挺锻炼眼神的（笑）。在Wii上重制的《生化危机4》虽然名列三甲，但6万多份的销量其实并不能算高。而本榜的常客、已经发售一年之久的《新超级马里奥兄弟》的累计销量已经突破450万份，按照这个走势持续下去的话，相信超过500万份也是相当有可能的。

■本期中国电玩榜奖品

凉宫春日的忧郁手机擦 4名

（随机获取任意一款）

最终幻想/高达 荧闪手机贴 4名

火影召唤兽造型随身包 2名

（随机获取任意一款）

无双铁拳，决战第六番！

在"铁拳5"的比赛中，风间仁经过一番血战，最终获得了冠军。一向仇视三岛家族的风间仁，在打倒了三岛平八后，自己执掌了三岛财阀。新剧情就从这里开始……

铁拳 TEKKEN 6

□文/小沛

PS3	本刊译名：铁拳6				CERO
	NBGI	价格未定	发售日未定		
对战格斗	蓝光光碟	日版	1-2人	容量未定	

NBGI宣布《铁拳6》将于今年夏季开始测试，并在年内推出。可想而知，无数喜欢该系列的玩家将会迎来一个令人激动的节日。本作曾与去年的E3展上首次公开，但当时公开的几张图片质量极为粗糙，令很多人觉得非常失望。从近期公布的游戏画面来看，本作的提高实在是太明显了，尽管与《VF5》还有些许差距，但我们仍有理由期待在以后的这段日子里，NBGI可以将这款游戏做得更好。



←新人物里奥的格斗流派我们还不得而知，但可以看出他的爆发力还是很厉害的。

→里奥的功夫实在匪夷所思，大家可以很清楚地看到，他居然可以单掌发出类似"气壁"一样的东西，威力大到可以把铁甲豹王一击吹飞！

——格斗内涵的独特诠释

与《VF》系列相比，《铁拳》系列的格斗技巧要更为夸张。这在视觉效果上固然是有很大加分，然而也容易造成有的技能华而不实，没有实战应用价值。经过了几代的不断改进，《铁拳》系列在招式上越来越丰富，连续技的组合也越来越多。在格斗游戏中，华丽并不是最重要的，平衡性才是关键。本作在这方面究竟做得如何，我们还不太好评判。但看到新增女角色招式，还真令人担心。



←这个场景很有趣，除了他们所站的平台之外，周围的景物都是倾斜的，看起来很别扭，难道是另一个空间？

家族恩怨用武力来解决

风间飞鸟和三岛一八也算是有些渊源，不过这两个人之间的仇恨应该与风间准的死无关。究竟原因为何，很耐人寻味。



→看样子，三岛一八这一拳似乎是打得特别歪，动作的感觉有点假，还需改进。

华丽与朴实的较量

飞鸟的拳脚让人眼花缭乱，一八的招式则简单直接，这两个人之间的较量很有代表性。

逆转正邪的对立，风间仁!!



具有划时代意义的《铁拳6》离我们越来越近了，本作的开发基板与PS3互通，是名副其实的首款次世代"铁拳"。这款游戏的图片最近公开了不少，与《VF5》相比，画面的细腻度略有不足，但终归是开发中的画面，希望还会有提高。

格斗美学尽显!!

新人物扎菲娜（Zafina）的出身是从古代流传至今的除祸一族。她从小就被培养为一名王族墓穴的守护战士。数年前，当族人所守护的陵墓被一伙武装集团袭击时，扎菲娜一人便将武装集团歼灭，从此担负起长老所派遣的暗杀任务。后来从事占星术的扎菲娜占卜出了凶相，于是向长老请教，长老对她说，如果使世界震撼的两大凶星相互接触的话，那么他们世代所守护的恶魔封印就将会解除……两大凶星所指的，自然就是三岛家族的统治者。





→扎菲娜的功夫太奇怪了，似乎上段技对其无效。这样是不是很破坏平衡性呢？相信制作人会想办法弥补这一点。

关系错综，情仇皆蔓延。

古代流派 神秘格斗术

原本艾迪和克里斯蒂的舞蹈就已经让人眼花缭乱了，现在扎菲娜专攻下盘的招数更是非常棘手。这种设计很难在游戏中获取较为理想的平衡性，搞不好的话，扎菲娜将会成为最热门使用角色。



↑面对扎菲娜频繁的下段攻击，看来对手只有老老实实地防守自己的下盘了。

SYSTEM POINT

背负深仇的冒险家六度集结！

CHECK!

里奥（Leo）的父亲是世界著名的探险家，母亲是G社的干部。里奥幼年时，父亲在一次探险中失踪，从那时起里奥下定决心长大后也要成为像父亲一样的探险家。在母亲细心的抚养下，里奥成长为了性格开朗而且直率的人。但幸福没能持续多久，他的母亲突然被人所杀。悲愤的里奥在警方毫无理由停止搜查后，决定自己调查母亲死亡的真相。在逐步的调查中，三岛一八成为了嫌疑最大的人，但由于他是G社现在的领导者，因此接近一八十分困难。就在里奥一筹莫展之际，他听说了三岛财阀将举办格斗大会The King of Iron Fist Tournament的消息。得知一八会亲自参加比赛后，里奥知道这是替母报仇的绝佳机会，因此毅然决定参加这次大会。论及外形，里奥算是新人物中最没有特色的，而且他的身份是探险家，使用的武功流派也不太清楚，看动作倒有些中国功夫的痕迹。





→↑风间仁和花郎的恩怨在本作中会有结果吗？就敌对数量来说，风间仁明显不利。



←风间仁在本作中显然成为了千夫所指的对象，其实力应该也会比原来略有强化吧。不过每次出现新手时，也不能小看，说不定就是匹黑马。



→里奥这个架势绝对是中国功夫，可以想象，他的招式变化绝对少不了。同时我们也能够看到他充满爆发力的拳脚突击。

汇集各个流派



魄力满点 超震撼视觉

本作在打击特效方面明显要高于现今所能看到的作品，击打对手时产生的气流震荡，令整个战斗画面温度直升！震撼效果属系列之最。



扎菲娜

为守护恶魔封印而战的神秘除祸一族杀手，武功独步天下。



三岛一八

为争夺霸权而战的G社新领袖，视一切生命为无物的狂人。



三岛平八

老当益壮的野心家，用他的不死之身与风间仁争夺财阀宝座。



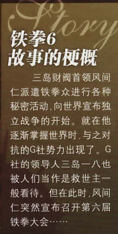
米格尔

心怀仇恨的流浪者，为了给妹妹报仇，发誓要将风间仁杀死。



吉光

追求极致刀法的武者，希望用妖刀吉光吞噬所有恶人的鲜血。



Story

铁拳6 故事的梗概

三岛财阀首领风间仁派遣铁拳众进行各种秘密活动，向世界宣布独立战争的开始。就在他逐渐掌握世界时，与之对抗的G社势力出现了。G社的领导人三岛一八也被人们当作是救世主一般看待。但在此时，风间仁突然宣布召开第六届铁拳大会……

神秘的人物接受皇帝的委托

当刺客胧执行任务来到某块大陆的时候，她遇到了伊斯卡。胧受伊斯卡的指引，见到了神圣罗马帝国的"戴着面具的皇帝"。于是，她也接受了皇帝的请求，答应找回"Soul Edge的碎片"。可是，伊斯卡到底是作为可使用角色存在，还是同时拥有其他的身份？



轻松上手的操作方式

第三人称视角

←以控制的角色为中心的第三视角，在实际游戏时有很强的临场感。不知道在选项中能否改变视角。



从空中发动攻击

←从半空中发动强力纵劈的齐格弗里德。



每个角色都有自己独特的技能和招式

←灵活的身躯和敏捷的身手就是胧的技能。

已经确定有3名系列原作的角色将会登场。这里是他们在游戏里潇洒的挥剑姿势，同时也向玩家介绍一下战斗系统。游戏里面的敌人都装备有各种武器，他们同时会占据有利的地形向冒险的玩家发动攻击。这种战斗模式同系列之前所有的系统都不一样，真是让人热血沸腾！使用Wii独特的手柄和双截棍控制自己的角色，体验全新的动作系统！

伊斯卡

神秘的美少年伊斯卡从神圣罗马帝国皇帝那里接受命令，将要和[灵魂能力]系列的著名人物齐格弗里德一起动身前往未知的地方冒险。虽然他一般被大家称为伊斯卡，但是这并不是他的真正名字，而且他的出生地也是一个迷。这样一个少年，自己的真正名字和出生地都被包裹在密雾之中。同时，按照罗马帝国情报网的特殊命令，准许他向齐格弗里德等人提供了关于"Soul Edge碎片"的情报。从计算机图像上来看，角色穿着精心缝制过的皮装，腰带上也别有典型的西洋剑。

SOULCALIBUR Legends

《灵魂能力》系列作为对战格斗游戏，在全世界已经累计销售了940万本。除了其本身的格斗系统之外，美妙的气氛和极具魅力的角色都得到众多玩家交口称赞。[灵魂能力 传说]为系列外传性作品。游戏由正统系列的一对一格斗类型变化为，玩家控制角色一个人在开阔的地形里，进行一对多的动作游戏。这是之前从来都没有出现过的，让人眼睛一亮的系列作品。

游戏人物除掉在开始阶段便可以使用的几名角色外，玩家在游戏过程中也会慢慢得到新的人物。

既然是动作游戏，那么游戏中也是以关卡来划分。制作团对为了平衡游戏情节，使玩家能更好地体会到游戏里面地世界关，划分了许多流程不等的关卡。　　□文／龙马



反弹火箭

←使用快速拔刀术反弹火箭的御剑。如果使用时机找的不对就麻烦了。



敌方角色有奇怪的怪物登场

←看来玩家在游戏中除了要和人类对决外，还需要和这种人型怪物战斗，不知道还有没有其它种类的怪物。

Wii	本刊译名：灵魂能力 传说				CERO 審査予定
	NBGI	价格未定	预定2007年冬		
剑术动作	DVD-ROM	日版	1~2人	容量未定	

《灵魂能力》系列再次归来!!

《灵魂能力》系列幕后制作人的访谈！



——制作《灵魂能力》传说]时头脑里是什么样的想法？

大久保人（以下简称为大久保）■想法就是制作一部谁都可以轻易上手，并且能够控制自己扮演的角色挥舞大剑，以第三人称视角来进行游戏的体感剑术类动作游戏。在《灵魂能力》厚重的世界观里面，我们想要专著于制作出使玩家扮演一名剑客，在广袤的世界里进行冒险这样的气氛。我在制作这部作品的时候就像是达成了儿时的梦想一样，像是把梦想中的"手持宝剑，行走江湖"，这种梦想似乎也融入到了作品当中。

——[灵魂能力4]的故事是继续上一作吗？

佐佐木胜利（以下简称为佐佐木）■是的。故事就是按照发售的先后顺序来发展。但是，故事继续的方向将会和之前的作品发生一些变化。按照故事的发展，曾经使用过Soul Edge的英雄，因为发现自己的儿子打算夺取宝剑并且滥用，于是亲自教训了他。尽管如此英雄还是非常的郁闷，于是打造了Soul Calibur。按照这样的设定，宝剑Soul Calibur就成为了故事发展的重点。

——《传说》和《灵魂能力4》有什么联系吗？

大久保■《传说》讲的是[4]以前的故事，差不多就是在Soul Edge和Soul Calibur先后诞生时期发生的内容。我想，熟悉《灵魂能力》的玩家都会记得这个时候恰好是齐格弗里德变成噩梦的时期。那么在《灵魂能力》和《灵魂能力2》之间的断层里面，齐格弗里德这个人身上到底发生了什么事情呢？在[传说]中玩家会得到答案。

——《传说》里可以使用的角色有多少个呢？

大久保■因为是在Wii上制作动作游戏，这样就需要考虑为使用特殊武器的角色加入大量的挥砍操作。在游戏进行初期角色只有几个动作，但是在游戏进行当中角色会慢慢掌握新的技能，玩家也会渐渐地学会新的操作。

——[传说]除了主游戏模式之外还有其他的游戏模式吗？

大久保■有。比如朋友之间的比赛模式，或者两人互相帮助杀出包围圈，玩的感觉就像是在战场上把自己的性命交给了对方一样（笑）。为了能让玩家把朋友招呼到家中，一起热血沸腾地进行游戏，我们已经准备了几个如此的游戏模式。当然，玩家也同样会被其中的对战模式吸引。

——《传说》的基本操作是？

大久保■游戏主要使用双截棍完成动作，通过手柄选择兵刃。玩家只需要做出挥舞的动作便可以抽出武器。此外根据挥舞的动作不同，角色拿出的武器也会不同。

——双截棍的操作是？

大久保■双截棍负责游戏场景中角色的移动，战斗场景中负责大范围躲避和紧急跳跃等特殊动作。在防守时也可用来反弹对方的武器攻击。

赤冢 只要记住在防御和躲避时使用双截棍，在攻击时使用手柄就好了。

——按键只是在防守和跳跃时才会需要用到吗？

大久保■是的。但是在游戏初期不使用按键，只要做出相应的挥舞动作就能顺利进行游戏。擅长动作游戏的玩家使用按键来控制的话，可以应付高难度的关卡场景。这样的话，《传说》对于刚刚上手的玩家来说也不会感到困难，而会在渐渐地体感操作里掌握角色的动作。

——《灵魂能力4》的创作思路是？

佐佐木■《灵魂》系列的传统是帅气的动作。制作本作的思路之一就是，开发出一款让所有人都希望尝试一下，包括了大量潇洒和华丽至极限的动作游戏。于是以视觉享受为中心，我们需要制作包括了动画设计，声效，程序在内等等游戏外在的表现方式。

——选择PS3和Xbox360作为发售平台的理由也是这个原因？

佐佐木■是的。我们以前开发制作游戏时的那种信念一直也没有变过，就是为玩家献上可以感动的作品。

——本作是否对应1080p视频输出？

星野正昭（以下简称为星野）■关于1080p的问题我们还在讨论中。系列一直遵守的秒间60帧没有变化。如果要使动作游戏达到一定的华丽效果，我们认为60帧每秒是必须满足的。总之我们是不会在画面上妥协的。

——画面和PS3版的[铁拳 暗黑复苏]相比？

星野■本作既然是向次世代平台发售的游戏，那么游戏画面一定是更高的质量。

受过祝福的血统

艾维

艾维的父亲是受到过邪剑"Soul Edge"的影响，而变得嗜杀的海盗王塞万提斯，她的母亲也是因为邪剑而失踪的练金术士。艾维在知道自己父母和那把邪剑的关系后，她暗自发誓一定要消灭掉邪剑"Soul Edge"。她在各地旅行寻找邪剑的途中，偶然发现邪剑残害生灵后流下的痕迹。于是艾维打算立刻动身，决定这次一定要把"Soul Edge"彻底销毁。



PS3	本刊译名：灵魂能力4			
	NBGI	价格未定	预定2008年	
对战格斗	BD-ROM	日版	1~2人	容量未定

《灵魂能力》系列的最新正统续作，对战格斗游戏[灵魂能力4]发布！本期的无双报道首先公布游戏里面的一个人物，关于[灵魂能力4]的详细消息请参见游戏制作人访谈。

本作的对应平台为PS3和Xbox360。在最新的次世代主机平台上发表的《灵魂能力4》，其画面到底会达到何种境地呢？这次先为众玩家献上游戏里面的一个角色——艾维——的设定原画和游戏画面。相信游戏的画面一定会让玩家惊呼。

据游戏制作人所说，制作《灵魂能力4》时是以"把华丽的动作游戏推至极限"来制作的。《灵魂能力》系列向来以夸张的人设和武器造型为游戏特点制作，无论是使用蛇腹剑的艾维还是使用巨刀的齐格弗里德，这些人物都给玩家流下了深刻的印象。虽然话是这么说，但是光以噱头为买点都游戏不会成功的。《灵魂能力》从初始的第一作开始就在格斗方式和系统上面作足了研究。一直到第二作的出现，游戏中武器的使用和技能早以臻于完美。再经过PS2上第三作的磨练，相信此次推出的第四作里面的武器系统已经打磨的没有任何棱角了。而且，系列是每年日本举行的格斗大赛"斗剧"的比赛项目。

系列的最新续作发生变化

继PS2的《我的暑假2——海之冒险》发售5年之后，终于在PS3上迎来了最新作《我的暑假3北国篇——小小的我的大草原》，这是一款没有争斗，充满童话般色彩的休闲游戏，也许它会使你想起属于自己的，那个曾经非常令人难忘的暑假吧。新作的舞台是北海道的乡下小镇“花诗”，在这里，玩家将尽情享受大自然的美丽，随着剧情的展开，一个令人难忘的夏日物语，即将拉开序幕。



PS3	本刊译名：《我的暑假3北国篇——小小的我的大草原》			CERO 審査予定
	SCE	5980日元（含税）	7月5日	
AVG	BD-ROM	日版	1人	记忆卡容量未定

在绿色草原上，温馨的暑假里期

玩家扮演一位少年，在被大自然环抱的乡下小镇中，体验将近一个月左右的，难以忘怀的暑假生活，这就是《我的暑假》系列带给人的大体印象。本作依然延续了1代和2代中自由度颇高的特点，如何度过一天的生活，完全由自己来决定；最新作的舞台设定为北海道的大草原，剧情和各种游戏要素都大幅增加！玩家将会度过一个，此前从未体会过的、充实的、趣味多多的夏天。玩家的主要伙伴是同岁的叔父家的长女吉本绿、淘气大王木取勇人、来探亲的永井未知，以及大一些的成熟少年山田礼。大家很快就成为朋友，一起玩耍…长大后才会明白，少年时结下的友情是最难忘的。　□文/龙马



1975年的北国乡村

←与前两作的游戏背景一样，时间设定依然是1975年，利用PS3的机能，将当时的和谐氛围充分表现出来，上演了一幕幕动人的故事。



→主角暂时寄住在从事乳酪业的叔父家里，他将在淳朴善良的人们中间度过一个愉快的暑假，虽然刚开始的时候会有些不习惯。



玩家所扮演的主角，因为妈妈分娩住院，需要一些时间恢复，不能照顾他，只好暂时寄住在北海道的乡下，和从事乳酪业的叔父一起度过这个暑假，在城市里读小学4年级。

主角所寄住的叔父吉本家的长女，也许是从小就帮家里干活（从事乳酪业）的缘故，年纪虽小，却像个大人，正义感强，做事认真负责。通常是孩子们的头头，负责发号施令。

游戏的广告担当对游戏的描述

沐浴着使人浑身懒洋洋的温暖阳光、呼吸着青草的气息、远处的蝉鸣不断地传入耳中。和伙伴们玩耍嬉戏，直到太阳下山，那个可以体验暑假的游戏终于又回来了，这就是PS3的《我的暑假3》。在1代和2代中广受好评的昆虫大战和钓鱼得到了保留的同时，加入了梦寐以求的草上“滑雪”，和配合本舞台进行的挤牛奶和照顾小牛犊等剧情，另外还有以桃川的秘密基地为起点的游泳大会、和绿一起进行的合唱大会的练习、在墓地和学校展开的胆量训练等分支，一定会使这个暑假变得更加充实有趣！人们之间微妙、温馨的关系，朦朦胧胧的爱恋，令人怀念的小插曲，是否让你回想起，曾经的那个难以忘怀的暑假呢？



在乡下小镇结识新伙伴

↓初来乍到的感觉，一切都很新鲜，尽情的奔跑吧。

↑刚刚来到一个陌生的地方，总会感觉到一丝孤独，但是和当地的小朋友们互相认识以后，就可以成为朋友，一起玩耍了。

本作的舞台设定为充满绿色的北海道的大草原，所以数量众多的动物在本作中登场。能和身边的各种动物进行接触，是使主角的暑假变得丰富多彩的一个重要因素。动物们无处不在，叔父家里有饲养的奶牛；出了农舍，抬头一看，就可以看到屋檐下生活的燕子一家；在草地里玩“滑雪”，会蹦出各种各样的蚂蚱；随时都会有鲜艳的蝴蝶落到你的肩上；要想赢得昆虫大战?必须找到独角仙；烦人的蝉在树上叫个不停，不过别着急，螳螂正在它后面虎视眈眈地站着呢；和小伙伴进行昆虫大战的话，要事先捕捉健壮有力的各种昆虫，最有名的就要数独角仙了，好好地照顾它们，也许会得到惊喜的回报也不一定哦。



←经营乳酪业的叔父家，饲养着很多奶牛，也许主角得到的任务是照顾刚出生的小牛犊。

↓在牛棚里给奶牛挤奶，看上去似乎很容易，真做起来的话就会知道有多么的难了。

是否又回想起那少年时的种种乐趣



↑燕子在屋檐下作窝，并且在窝里养育着孩子，到这个夏天结束的时候，燕子的孩子能不能长大呢?



←孩子们的游戏场所突然出现了一只羊，大家似乎若无其事。



体验乡间的生活乐趣

充满新奇刺激。待相遇与冒险!



木取勇人

与主角和绿同岁的少年，是个淘气大王，到20号开学时都要和他在一起，因为他的关系，和未知说上话，成为一件很困难的事情。



永井未知

和主角一样，是一位来北海道的亲戚家过暑假的少女，在去年之前一直住在花诗，是绿和隼人的同班同学，小学四年级。主人公似乎对她颇有好感。



山田礼

性格沉稳的小学六年级学生，寺的独生子，即将从玩耍嬉戏的少年时代毕业的年纪。教给主人公各种游戏的玩法和当地的方言。

新游戏和剧情的加入使游戏内容变得更充实

令人着迷的游戏和有趣的剧情，是本系列不可或缺的要素之一。在本作中，除了以前的昆虫采集和昆虫大战之外，还增加了很多首次亮相的、引人注目的新游戏；当然，也准备了一些符合夏天风格的特有的剧情。





新游戏之一 游泳大会

←在桃川进行的游泳大会，从秘密基地出发，目标是“三本丸太”。



→用捕捉的昆虫进行昆虫大战，是本系列中令人怀念的高人气游戏。



飞虫

游戏中出现的各种飞虫：蝉、螳螂、蚂蚱、蜻蜓、蟑螂、蝗虫。

蝴蝶

游戏中出现的各种美丽的蝴蝶，五颜六色，形态各异。



昆虫

游戏中的各种昆虫：金龟子、磕头虫、独角仙等，将它们捕捉，就可以进行昆虫大战了。

和当地的孩子们一起结伴嬉戏吧。





←↑通过各种游戏，和陌生的当地孩子们成为伙伴。

隐蔽的聚会场所 孩子们的秘密基地

战意鼓动 无双之大幕再启
猛将乱世 续写纷繁的新篇章

鬼柴田之勇千夫莫敌
贱岳一战生死定，荣辱自身知



与三国无双系列不同的是，战国无双系列的猛将传是会加入新武将的。首批公开的资料中，即公布了两名新参入的无双武将：柴田胜家和前田利家——均为织田家臣。

柴田胜家在本传中就是“特殊大众脸”的打扮，这次正式升格为无双武将可以说是理所当然之事。胜家的武器为两把巨斧，由图片中可以看出，这两把大斧既可以拆分挥砍，也可组合攻击，厚重威猛，相当符合人物气质。

前田利家的升格此前虽无预兆，但也合情合理，而他的武器恐怕是无双系列所有武将中最多的了：单手刀+二本枪，一个灵动而又复杂的组合。



←柴田胜家的招式应当以势大力沉、涵盖范围广为主，在乱军中的厮杀较有优势。

↓对比本传，人物的基本形象和建模没有改变，但着装有了明显变更，毕竟原来的服装过于普通。

双斧切砍劈削 破军坏敌真无双

KATSUIE SHIBATA 柴田胜家

身为信长家臣，胜家多方征战，功勋卓著，由于时常冲杀在战场的第一线，人称“鬼柴田”。1582年本能寺之变后，因拥立家督的问题与秀吉决裂对立；1583年初，贱岳之战胜家兵败自尽，享年62岁。



利斧代表的是自身的信念

←本传里的胜家看打扮倒更像个卖肉的屠户，这次虽然仍袒胸露臂，不过豪迈之气就十分明显了。

年少聊发轻狂志 老成持重随岁生



←反手取下所背之枪将敌人挑飞，这可能是C2的动作。



↓一身金色铠甲，这在战国武将的设计中是比较少见的。



枪之又左热血男儿汉
随势而动奔波苦，劳心亦有时



TOSHIIE MAEDA 前田利家

幼名犬千代，自14岁起就以小姓身份侍奉信长。年轻时的利家行事颇有豪放不羁之气，枪术高明的他人称“枪之又左”。贱岳之战后利家投靠了秀吉，并成为丰臣家的大臣家老。秀吉死后的第二年，1599年，利家亦因病辞世，享年61岁。

戦国無双2 SENGOKU MUSOU 猛将伝

就在我们都不再指望的时候，光荣给了我们惊喜——虽姗姗来迟，但战国无双2的猛将传终于也不会缺席。《战国无双2》的本传可以说是近些年来无双作品中素质最高的一作了，它的猛将传，值得期待。 □文/唯夜

PS2	本刊译名：战国无双2 猛将传			CERO 審査予定
	KOEI	4494日元	2007.8.23	
动作乱舞	DVD-ROM	日版	1-2人	记忆容量未定

一部比较理想的猛将传应该是什么样子的？基本上，应该包括新武将、新武器、新战场、新模式、新技能（道具），可能的话，还要有新难度。无双资料片若能达到这个程度，就已经可以令人满意了。现在新武将已公布了两人，按前作来推算的话，估计还会有两人参战，而且其中还应有一名女性。而配合新的人物，新战场的追加也不必担心。

新武器自然是追加要素里的重中之重，由于真三国无双4的猛将传中就没有设计Lv5，所以这次更是使得我们在惴惴不安中深切期待。

新模式的引入是目前可以确定的，但进一步的信息还无法了解。自创武将或者护卫武将的作成？无限城中追加新的挑战模式？这些都是有可能的。

此外关于技能和难度方面，估计系统也会做出一些调整和修正。



↑这应当是胜家与利家对立的一战。

↓看场景，可以判断出这就是贱岳。



期待，新UNIQUE武器追加？

无论是想从一些特殊玩法中获得新鲜的乐趣还是满足收集的欲望，UNIQUE武器的追加是绝大部分无双玩家期盼的事情。《真三国无双4 猛将传》中没有新武器，《大蛇无双》中的完全随机获取也使“UNIQUE”这个词丧失了意义，玩家没有获得丝毫的成就感。算起来，上一次在资料片中有新家伙可拿都是04年《战国无双 猛将传》时候的事了，希望KOEI这一次不要偷懒。



↑初公布的图片里，武将最多也会手持Lv3，不过这把Lv3看上去已够威猛华丽。

延续，继承后当有突破

不知是不是巧合，胜家和利家的招式与三国无双中同样是手持一对重兵刃的庞德的动作颇有神似之处。仔细看旁边的两幅图片，“惊天动地”（庞德的Lv4的名称）的挥舞确与其有异曲同工之妙。





上限突破，打造战国真无双

由本传到猛将传，技能应当是可以继承的，只是还不知KOEI是否会做出一些增删。此外本次猛将传中武将的各项指数是否可以上限突破，目前也还是未知之数。

无双·战国系列的足迹

虽然同为无双系列，但战国与三国作品之间的风格差异是十分明显的。战国无双系列作品更加注重武将培养的细节，以及战场上任务的表现。从1代到猛将传再到2代，战国的无双之路在系统、战场设置以及游戏节奏等方面已经找到了一个不错的平衡点。



←2代把武将明确分为三种类型，分别突出各自的特色。



↑1代的任务制设定有些问题，过于追求表现战场事件影响了游戏节奏。

→2代首次取消了道具的设定，将其转化为技能概念。

←1代猛将传的改善十分明显：武器锻造以及难度的调整大幅提高了游戏乐趣。

武将ANALYZE：柴田胜家初步浅析

柴田胜家的特殊技分别为投技以及爆发攻击后武器附加属性。前一项很好理解，而后一项“武器属性附加”则不知是属于稻姬那样的分段蓄力型，还是与浅井长政相同的一段爆气型。如果是前者，那么胜家本身也就可以确定为“特殊技TYPE”。

↓柴田胜家升级为了无双武将，那么他当年的“战友”佐佐木小次郎想来必然也不会落后，新武将也定有他一份了。





分进合击，战斧旋风车轮舞

←这下震地打击范围颇广，只是不知发动速度如何。

→从右上地图可以看出这是长筱，与武田家的决死战。

猛字一言传神

其实从胜家的外形推测，最大的可能应当是分配到“蓄力TYPE”中去，即普通攻击最多8方，蓄力攻击可以达到C4-3。若当真如此，那么这招特殊技就是直接附加当前武器的属性。

武将ANALYZE：前田利家初步浅析

前田利家的两项特殊技分别为自身攻击力提升以及呼唤马匹。由后者判断，利家应当不会属于特殊技可以成长的“特殊技TYPE”。他的武器刀枪结合，为了突出丰富度和灵活性，个人觉得倒是以“普通攻击TYPE”最有可能，即普通攻击最多12方，蓄力攻击可达到C8，但均只有一段。

双枪利刃临兵





←护卫武将的系统似乎没有多大变化。

勃发一段豪情





→利家身上绿色的斗气估计就是特殊技攻击力上升的画面效果了。

↑与今川军的战斗？也许这次又会把桶狭间的战斗加回来？

超级机器人大战OG ORIGINAL GENERATIONS

原本是作为机战系列15周年庆典的本作，由于种种原因发售日一延再延，好在如今终于已经完全确定将于今年6月28日发售！在游戏发售之际，就让我们对这次的PS2版OG做一个全面彻底的回顾，燃烧我们的热血和机战之魂吧！

□文/北斗

PS2	本刊译名：超级机器人大战OG			CERO B
	BANPRESTO	7329日元	2007.6.28	
战略模拟	DVD ROM	日版	1人	记忆容量未定

OG计划再始动！地球的守护者们重新集结！

PS2版的《超级机器人大战OG》是GBA上的两部作品《超级机器人大战OG》与《超级机器人大战OG2》的合集，前者的发售日是2002年11月22日，后者的发售日是2005年2月3日。在PS2版的本作之中，玩家可以选择从OG1代开始玩，这样打穿1代后就可以继续玩2代；当然也可以直接选择从2代开始玩，可以说非常的方便。

尽管是合集作品，但本作其实完全可以看成是一款新作。首先就是在画面上做了大幅度的进化，表现力和精细程度达到了机战系列在PS2上的最高，而且几乎所有的招式动画都是重新制作的，在画面表现上甚至超过了前年发售的"第三次ALPHA"！

另外，游戏系统方面也加入了大量的新增要素，还有新的角色、新的机体，即便是老角色也有可能会乘坐全新的机体出战！除此之外，剧情和关卡方面甚至也有变动和追加，不管有没有玩过原来GBA上的两作，都能在本作中获得极大的乐趣，所有热爱机战的朋友都准备在今夏感受炙热的超级机器人之魂吧！

超级机器人大战OG

2002年11月，《超级机器人大战OG》的发售使得OG系列正式成为了SRW中一个分支。在OG的世界观中，不论敌我双方，所有参战机体都是BANPRESTO自社的原创机体；这一点与SRW系列中其他作品以高人气机器人动漫中的主角们大杂烩的设定是完全不一样的，凭借这么多年来SRW系列在原创角色和机体方面的积累，再加上他们拥有的高人气，使得OG在GBA上获得了成功。剧情上的厚重感也是OG的亮点之一。



←有着双色瞳孔的卡琪娜官衔虽高，却一直没有强力的机体。

→她专用的R-GUN要到1代后期才能入手。

超级机器人大战OG2

由于前作在GBA上获得的成功，因此OG2的发售也就是情理之中的事。本作在游戏系统方面基本继承了1代的设定，OG2中加入了不少新角色和新机体，在敌方机体的表现上也有明显增强。游戏的整体素质与1代比起来再次得到大幅强化。

人偶的抗争 灰飞烟灭

→同为SRWA的主角，可怜的阿克塞尔就没拉米娅运气好了。

狂风怒涛一般的连续斩击

虎龙王是由龙王机和虎王机两部超机人组成的，上面是虎王机、下面是龙王机合体而成的形态。虎龙王可以变形成为龙虎王，虎龙王更善长接近战和地面战，而龙虎王则是更善长中远距离战以及天空和水中的战斗，在玩家中有着极高的人气。



←利用虎龙王超快的速度形成强力连击，给敌人以重创！

→敌人已经被虎龙王的大刀彻底摧毁。

最强超机人 天下无敌



→恋人布鲁克林和楠叶，分别驾驶虎龙王与龙虎王。

虎龙王咆哮 斩尽一切邪恶



原创机体的炙热斗魂

孔帕奇布尔凯撒参上！

初次登场

新机体介绍

将所有的敌人全部彻底打碎 旋转吧正义的铁拳

“孔帕奇布尔 凯撒”是由发明家吉萨布罗·东间，利用破损的谜之机体“孔帕奇布尔”的零件制造的超级机器人。吉萨布罗德孙子东间浩太变身成为战士罗阿后操纵此机，一看外表就知道是擅长近身战的超级系机体。





←孔帕奇布尔凯撒最早是在SFC的伟大的战争4中登场。

元老机体再出战 铁拳就是你的武器





本作的新登场角色介绍

由于本作多次延期发售，估计不少人已经忘记了这些在PS2版“机战OG”中登场的新角色了，下面就让我们先来回顾一下他们吧。

①驾驶孔帕奇布尔凯撒的浩太、罗阿

心如冰一样，没有一丝爱，二者是同一人，浩太可变身成罗阿，罗阿之魂就封存在其额头的水晶中。



②《超级机器人大战R》的男主角拉乌尔

责任感很强的热血男儿，在本作中拉乌尔的座机艾克萨兰斯可以换装成陆、空、宇三种装备，对应各种各样的战况，活跃在很多地方。“机战R”中拉乌尔的伙伴瑞穗和拉吉也都会在本作登场。



可以攻击复数敌人的武器

在PS2版的OG中追加了新的攻击方法“全体攻击”、“双重攻击”，不管哪一个都可以攻击很多敌人。不过只有部分的武器才具有这些能力，这些系统的引入无疑将使本作的战略性以及乐趣方面再次得到提升。

种类为ALL的武器是全体攻击型

有“ALL”这个标志的武器属于全体攻击，当敌人是组合的2架机体的时候，可以给敌人相当的打击。在组合攻击的时候，替补机体使用全体攻击的话，是快速击破组合的一个重要方法，玩过ALPHA系列的朋友一定很熟悉这个系统。



←敌人的位置不同，受到的伤害也会有所区别。

种类为ALLW的武器是双重攻击

双重攻击是对攻击对象和其邻近的敌人进行打击，不过需要注意的一点就是，因为同时攻击两个敌人，所以弹药和EN方面的消耗都要花费通常的2倍。可以双重攻击的武器，也可以进行全体攻击，有两个组合的话最多可以攻击4机。





←符合条件即可在战斗前选择双重攻击。



←虽然消费的弹药数量会增加，但战斗效果也大幅加强。

不甘寂寞的历代机战主角

除了OG系列外，SRW系列在GBA上一共发售了四款作品，它们分别是A、R、D、J（第二次MINI不算）。在GBA版的OG2中，第一次加入了“机战A”的角色，其中女主角拉米娅·拉布雷丝作为我方角色登场，而男主角阿克塞尔·阿尔玛和他那帮来自平行世界特殊任务实行部队的队友则被设定成了总是与南部响介等人为敌的敌方角色。说实话，在GBA版原作的剧情中，北斗非常喜欢阿克塞尔这个角色，其专有机体“夺魂者”也相当强悍。如此喜爱的一个角色在OG2中竟然沦为需要被自己反复打倒的对象，这个设定一直是北斗的一大怨念……

在PS2复刻版的本作中则加入了“机战R”的男主角拉乌尔，可通过换装来实现对应不同战况的系统在当时颇有新意，其最终机体也是相当之酷，威力强大，值得期待！

热血搭档携手战斗



→卡琪娜与拉乌尔的双人攻击！这两个热血驾驶员的搭配还真挺合适的。



←可以根据情况换装是拉乌尔的机体最大的特点了。





↑本次公开的画面以虎龙王为主，喜欢龙虎王的朋友只能委屈一下了。



→擅长近身战斗的虎龙王对诸多兵器都能使的得心应手。

前面已经介绍过，阿克塞尔和拉米娅分别是“机战A”的男女主角。在A的剧情设定中，阿克塞尔是平行世界的特殊任务实行部队特殊处理班的队长，驾驶技术非常优秀，尤其擅长近身战斗，是个看上去很乐观开朗的青年。而拉米娅则是该部队的队员，她是该部队的几个头脑人物制造出来的人偶，只懂得战斗，不会多说一句与任务无关的话。在OG的世界中，拉米娅驾驶“弓天使”与响介接触后作为ATX的一员而战斗，阿克塞尔则一直固执的想要与响介进行对决。这只来自平行世界的特殊部队又怀着怎样的目的？种种谜团都将在游戏中得到解开。



拉米娅·拉布雷丝

《超级机器人大战A》的女主角，其背景音乐是“ASH TO ASH”。



阿克塞尔·阿尔玛

《超级机器人大战A》的男主角，在特殊任务执行部队中是拉米娅的上司。

加入大量新系统 游戏的乐趣再次得到提高

比安·佐尔达克和他创立的神圣十字军DC，应该是绝大部分机战玩家都非常熟悉的了。虽然在FC上的第二代首次登场时是作为一个完全的反派登场，不过在以后的诸多作品中，众人才了解到他的“良苦用心”——比安博士作为“陨石3号”研究部门“EOTI机关”的总负责人，从其中解析出了外星人（巴鲁玛星）的险恶阴谋，为了对抗即将到来的危机，才建立DC部队希望能够成为守卫地球的利剑。或许正是因为这个原因，再加上其座机瓦尔西昂的超大压迫感，所以在玩家中颇具威望。

新要素“组合战斗系统”详细介绍



在本刊以前的报道中，曾经对本作中心增的组合战斗系统进行过介绍，最近厂商又公布了关于该系统的详细说明。所谓的“组合战斗系统”（TWIN BATTLE SYSTEM），就是地图上的两机进行合流，进行战斗，合流需要一定气力以上作为条件，合流必须是一个主机体和一个辅助机体。这个系统可以看成是“小队”系统的简化版，从目前的资料来看，组合战斗系统在本作的战略层次占有相当重要的地位。想要在本作的战斗中应付得轻松自如的话，大家请务必先将本系统了解透彻。



灵活运用组队 展开双重打击

↑能组合的机体在战场上有TWIN图标。

“组合精神指令”

组合精神指令是各驾驶员所掌握的6个精神指令以外的第7个特殊指令，只有在组合时才能使用，效果是“在1回合内，使组合的驾驶员的各项能力提高”等，非常有用。



“援护”与“合体”



在我方机体攻击之后，可以进行追加的援护攻击，双人组合伙伴最多可以进行4次打击，特定的2机体也可以协力进行合体攻击。如此一来即可给敌人以强力打击。

发动“机体特性”提升力量

各机体都设定有机体特性这一状态，如果特性是格斗的话，格斗武器最大伤害值将会上升5%，机体的特性只有在组成组合时才有效，所有机体特性共有7种：格斗、射击、念动、防御、命中、回避、泛用。



↑不同的机体擅长的机体特性各不相同。

用“集中攻击”先消灭敌人一机



↑战斗时画面分割成上下两个部分。

所谓“集中攻击”，就是利用组合战斗攻击敌人1机，敌人也是组合战斗状态的时候，不管选择哪个机体，都会按照主、辅的顺序，依次攻击，但是对每个敌人的打击威力会减少65%。所以，在战斗中为了优先消灭敌人的有生力量，可以先通过集中攻击干掉敌方组合中的一机再说。

选择“个别攻击”敌方组合

个别攻击是指敌人是双人组合的时候，主机对主机，辅机对辅机，可以各自攻击对手，使用的武器没有限制，可以自由选择武器。



←灵活选择个别攻击和集中攻击。

钢铁战士们的最强爆裂进行曲！

更多新机体将在本作中登场

PS2版的OG合集中将加入大量的新机体，除了下面介绍的几台机体之外。还包括伊达隆盛的ART-1，这台机体是根据次世代R系列开发计划“RXR计划”制造出来的新型机。ART-1没有搭载R系列的合体机构，所以整体性能要凌驾于原来的R-1之上。

“机战A”主角机之一的“龙骑兵”（アシュセイヴァ－）的量产型将会在本作中登场，此外还会有“亡灵TYPE RV”以及“米隆卡”初次登场。



←虽然有了新机体，隆盛的R1仍然同样不可小视哦。

利尔卡拉·伯格纳因/兰多古里兹

敌方势力使用的陆战炮击战机体，也叫作“Type30”。机动性不高，可是装甲厚，机体的稳定性很好，是值得信赖的机体。主要驾驶员是利尔卡拉，同一系统的机体拉兹安格里夫也有登场。



在GBA版的作品中，由于其原型机移动速度太慢，再加上武器攻击力不够理想，因此尽管装甲方面不错，但仍然只能作为二线机体，在战斗中协同主力队员进行远距离牵制性攻击。这次的新机体在火力强度上有一定的提高，期待它的实际表现。

拉乌尔·格雷了/艾克萨兰斯

作为“机战R”的男主角，拉乌尔驾驶的机体可以根据不同的情况更换配件。在GBA的原作中，艾克萨兰斯前期主要有近战用、炮战用、空战用、水战用和宇宙战用五种形态；在第一话中还能够分离出驾驶员的核心战机。不过游戏后期则取消了这个设定，直接将拉乌尔的机体更换成万能型的超强机体。R中的另两人也会登场。



←在本作中艾克萨兰斯只保有近战、空战、宇战三种形态。

瑞穗

瑞穗是男主角拉乌尔的恋人。作为艾克萨兰斯开发计划的一员，主要复杂外部装甲模组的开发工作，在本作中会登场。

拉基

女主角菲奥娜的恋人。“时流引擎”开发者，是个科学狂，对引擎动力学的兴趣大过对女人的兴趣，同样也会登场。

蕾欧娜·加休泰因/兹卡利昂

作为曾经的忠诚卫队成员，蕾欧娜拥有极为优秀的驾驶技术，而且与艾尔萨姆、莱他们是表兄妹的关系。在1代的剧情中可以说得她加入我方，不过由于并没有特别适合她的强力机体，导致她的战力无法充分发挥出来，这一点让许多玩家郁闷不已。好在这一次“兹卡利昂”将作为蕾欧娜的搭乘机加利昂强化型的改造机体登场，由于搭载了最新的技术，使运动性和攻击力上升。而且，还装入了T-LINK系统（念动力感知增幅装置）。





↑蕾欧娜的驾驶技术极为优秀，尽管驾驶的机体属于“真实系”，但是凭借其闪电般的连续攻击同样能给敌人造成非常大的伤害。

让人目不暇接的连续斩击技

冰川凉斗/阿玛利昂

将俘获的敌人的量产型利昂，进行武装和装甲强化的机体。设计者正是驾驶员凉斗，虽然各部分都是用我方的备用零件改造的，但是性能很高。在本作中，性格懦弱的凉斗能和他的新机体阿玛利昂共同坚强起来吗?





↑→阿玛利昂头部的尖角在高速运动的情况下产生的高热能轻易撕裂对方机体的装甲。

“熟练度”系统仍然健在

“熟练度”就是指在每一关满足一定的条件之后，就会得到的点数，随着“熟练度”的点数不断变高，游戏的难易度也会由容易变成中等或难。难易度发生变化的话，敌人的力量和数量也会发生变化，甚至还会关系到真正的最终BOSS出现与否。



←每一关的熟练度获得条件各不相同。

驾驶员养成系统



↑打倒敌人后可获得PP值。

作为在OG1代首创的“驾驶员养成系统”，是指通过在战场上打倒敌方机体后得到的驾驶员点数（PP），然后通过消费这些PP点，从而能强化该驾驶员的各项能力值，以及学会各种强力技能，是非常好用的设定。通常打倒BOSS级别的机体获得的PP点要比打倒杂鱼机体的要多许多，这个设定和EXP比较相似。

大受好评的武器选择系统



←灵活搭配机体的各项武器组合。

大魄力的炮击

武器选择系统是指除了各个机体独有的固定装备之外，玩家也可以为自己喜欢的机体增加新的武器。例如为不擅长近距离作战的机体增加近战武器，为擅长远距离作战的机体增加更强的远距离攻击武器。

利用“特殊弹药”强化换装武器

“特殊弹药”是本作中新加入的要素，玩家可以自己组合拥有各种效果的换装武器进行装填。特殊效果可以设成的有效攻击力和命中率上升，以及贯穿屏障的附加效果等等，种类非常丰富，特殊弹药在对BOSS战时尤为有效。

凶鸟百舌之舞

←阿拉德与拉赛尔组队后发动攻击！



←螺旋打桩机是古铁的招牌技。

在家用机上再次燃烧钢铁之魂！

点评人 雪飞







本款作品改编自著名漫画，以超级可爱的人设为主打，将可爱与战略融合一体。不过因为这是一款针对女孩子和初级玩家的战略游戏，因此战略性和难度并不高。

PS2	本刊译名：魔法学园		
	Enterbrain	7140日元	2007年6月7日
战略模拟	DVD-ROM	日版	1人	464KB

CERO A

主打可爱，萌萌的战略角色扮演！全程语音，轻松的世界激情冒险！

战略游戏的最大特点是不需要玩家去苦练操作，本款作品最让人称赞的是全程语音，除了进入战场的场景中外，几乎剧情中玩家可以看到的文字都配有语音，玩家控制的角色不论是向敌人发起攻击还是遭受到敌人攻击，都有贴切的语音提示。虽然不懂日语的玩家并不清楚角色们说的是什么，但是却可以从语气上感受到角色们的性格和战场变化，大大增添了真实感，使玩家更容易被游戏吸引。而有些战略游戏作品虽然制作得极为精细，系统深奥值得玩家拿出时间认真研究，但是却缺少了名声优的语音支持，对普通玩家的吸引力明显不如这些全程语音的作品。有时候有些游戏玩家甚至不是为了玩而玩，进行游戏其实就是为了聆听名声优们的美妙声音。

本作的一大特点是人物没有级别，这在战略角色扮演游戏中是少之又少，一般的这类游戏都是要依靠级别的差别来控制难度，也是通过级别为玩家带来成就感。而本款作品却取消了人物级别的基本设定，乍一看真的一反传统的创新之作，然而其实并非如此。因为本作的人物虽然没有级别，但是角色们使用的魔法却有级别之分，魔法也是通过每次使用得到不同经验值，魔法经验值积攒到一百时该魔法自动升级。因为同种魔法的各个级别差异明显，高一级的魔法远比低一级的魔法强悍，甚至单体魔法的攻击次数也是通过魔法级别的增长而增长，范围魔法的攻击范围和强度也根据魔法级别的上升而上升。这样一来，玩家虽然看似不用练级可以节约大量时间，其实却是要锻炼魔法，而魔法的锻炼却比人物的练级需要更多的时间和精力，因为魔法取得经验值的前提条件是该次魔法使用成功，逃出练级苦海的玩家其实是跳进了锻炼魔法的深渊。

本作的宣传口号就是萌萌的战略游戏，因此可爱自然是本作的主打牌。从这点来说，厂商制作得确实是非常到位。游戏中男女主人公都不是美艳得让人心动的角色，但是却都非常可爱，无论是外表还是语音，都会使玩家迅速喜欢上这些小家伙。在战斗中看着他们可爱的动作，在剧情中对这些小朋友的性格描写，都将他们演示得活灵活现，大大缩短了他们与玩家的距离。游戏中的世界虽然是一个虚幻的世界，是一个完全来自于作者内心的世界，但是却因为厂商在人物方面的处理，使玩家并不觉得自己是在幻想的世界中游荡，而是在贴近真实的世界中战斗。而且为了突出“萌”这一重点，游戏中的角色无论敌我，都是可爱异常，连平时玩家必须消灭的小怪物们也都不会让玩家产生厌恶感，甚至会出现苹果状的敌人。而且除了敌我双方的可爱角色外，玩家还可以招募到特殊的萌精灵作为同伴，协助玩家共同战斗。本作中虽然有合成要素，但是却非常简单，在屏幕上就有合成结果提示，玩家不用费心地尝试各种合成方式，大大方便了玩家的合成。

游戏中的敌人比较单调，并且只分为两大类型，一类是可以使用魔法攻击的魔法型，一类是只能使用物理攻击的物理型，我军角色同样也是这样的分类。虽然物理型的角色攻击力较高，物理防御力也非常优秀，但是魔法防御力却低得可怜。而魔法攻击型的角色虽然可以使用魔法，魔法防御力超高，但物理防御力、攻击力低下，但是因为本作的魔法通过锻炼可以提升级别，因此魔法型的角色比物理型角色强悍不少，敌人的BOSS基本上也都是魔法型的敌人。在游戏的中后期，敌人的物理攻击基本上只能对己方的第一男主人公拓人造成伤害，攻击其他成员时不是体力损失低微就是毫发无伤；而魔法型的敌人的随便一个魔法却都能对我军的物理型角色造成巨大伤害。这样玩家在战斗中只需要己方成员的站位，用魔法防御力高的成员吸引敌人魔法型敌人，用物理型角色诱惑物理型敌人。本作虽然是战略角色扮演游戏，但是战斗却没有什么难度，玩家在刚开始游戏不久后便可以利用剧情战斗中得到的装备强化角色能力，主要角色的一击便可秒杀魔法型敌人。而敌人的智力却低得离谱，不但不会挑选我军脆弱角色攻击，还基本上都是原地不动，直到玩家接近他们才会做出简单的行动。魔法在损失体力的同时还附加特殊效果，我方成员一旦中了魔法便不能行动，但是玩家却可以通过使用剧情中的特殊物品为中招队员恢复正常，而这个特殊物品并非消费品，玩家可以随心所欲地使用无穷次。战斗中玩家还可以利用无穷次使用的物品回复体力和魔法值，还可以在每场战斗中召唤出女仆帮忙三回合，在这些特殊道具的帮助下，原本已经非常强大的玩家会更加强大，稍微思考一下便可以尽情虐待敌人。因此在战斗中玩家并不能感受到什么战略性，战略游戏的高手甚至可以一心两用，完全不用费力思考自己的排兵布阵，只要注意保护下男主人公即可轻松取胜。

虽然没有难度等缺点会让战略游戏玩家不满，但本款作品的真正卖点压根也不是战略性，喜欢萌的玩家一样会对本作爱不释手。

C



【点评人/小沛】本款作品虽然是战略角色扮演游戏，但是却没有什么难度，非常适合一般玩家进行游戏。尽管本作的主人公仍然是正义的化身拯救学园的英雄，但在游戏中却没有任何紧张刺激，可爱的人设更让玩家欲罢不能。职业划分简单，一类可以使用魔法，一类只能使用物理攻击，因为使用魔法的角色也可进行物理攻击，并且魔法伤害较高，防御魔法的能力更为出色，所以物理攻击的职业明显处于劣势。各个角色没有级别之分，想提升各项能力数值只能依靠身上装备的道具，在游戏后期装备上强力道具的角色会让玩家觉得他们强得离谱。

B



【点评人/龙马】《魔法学园》是由Enterbrain社根据同名漫画改编而成的S・RPG类游戏。本作中超萌的人设可以说是游戏的最大卖点之一，再加上搞笑的台词、以及全程语音的设定，将玩家彻底带入了激萌的世界！本游戏中有一点有别于其他的S・RPG游戏——人物没有等级的概念！本以为会是原创新的系统，但小试之后却发现人物的等级是没有了，改成了魔法的等级。实际上正统的等级制并没有消失，只不过是从人物换成了魔法而已……另外，游戏中的敌人AI非常的低，即便是初级玩家也能轻松通关。总之，本作是萌控们绝对不可错过的一款游戏。

B



【点评人/唯夜】特色非常鲜明——简单来说就是一款卖萌的作品。游戏的系统是那种极其标准的简单，比如说角色的各项指数，又比如说魔法熟练度……可以说作品采用了最为基本和普遍的系统设置模板，可在此基础上却又没有增添任何特色设定或要素，简直就像套用了某种初级游戏制作软件自动生成出来的一样。如果这些设定还可以说是无法绕开的必然的话，那么没有职业区分，甚至连行动顺序（速度值）的概念都没有——真正意义上的回合制，这些对于现在的战棋游戏而言，就实在简陋得有些可怕了。除此之外，敌人的AI也相当无法令人满意。

C

在魔法仓库中，让拓人对那些黄色血槽的萌精灵使用魁貌变化魔法，可以招募到他们为同伴。

点评人 北斗





TRANSFORMERS DECEPTICONS

随着电影版《变形金刚》上映日的日益临近，大家对它的期待也是越来越高，本作的发售正是时候，喜欢变形金刚的朋友们正好提前感受一下。NDS版分为“博派”和“狂派”两个版本，不过可惜的是，游戏的整体素质比较一般，缺乏亮点，或许360版的表现才是真正值得期待的。

NDS	本刊译名：变形金刚 博派/狂派			
	ACTIVISION	29.99美元	2007.6.19	
动作冒险	卡带	美版	1-4人	512MB

汽车人与霸天虎的战争再起烽火 博派狂派带你同温儿时美好回忆

几百万年以前，在一个被称为赛伯坦（Cybertron）的行星，出现了一群具有高级智慧的机器人，他们被赋予了两个派别：博派（汽车人）和狂派（霸天虎），他们是被五面怪制造出来为自己消遣的玩具。博派是一群爱好和平、生活安逸的机器人，他们在赛伯坦上的原始形态是地面运输工具；而狂派则被五面怪在思维里固化了破坏与征服的命令，他们是一群邪恶的战斗机器人，在赛伯坦时他们就拥有了飞行的能力，这些能力成为了他们压迫博派的武器。之后，一场空前的大战开始，狂派与博派的这场大战持续到赛伯坦的能量枯竭，他们必须逃离这个星球，然而由于能源危机，他们的飞船坠落在地球这个美丽的星球上，《变形金刚》的故事从此开始……

很难用言语来准确表达出《变形金刚》对我们意味着什么，变形金刚是一种情结，是从那个时代走过来的所有人共同的美好回忆，毫不夸张地说，变形金刚已经成为了我们生命中再也无法分割的一部分。正因为如此，当电影版《变形金刚》宣布制作的时候，这条消息才会让我们如此的期待和疯狂。在这个商业化气息越来越浓厚的今天，厂商宣布将N久之前的经典作品重新制作，这种手段已经是屡见不鲜了，尽管这种方式制造出来的产物真正能给我们感动的作品很少，但是对于电影版的《变形金刚》，我们仍旧非常充满期望——这是一种完全超出理性的爱。电影版即将在美国的独立日正式上映，在此之前，游戏版的《变形金刚》则已经火热出炉，那么，游戏的素质到底怎样呢？

本来以为将一款游戏分成多个版本的骗钱手段只有日本厂商才爱用，没想到这次的ACTIVISION也继承了这一优良传统，本作分为“博派”（AUTOBOTS）和“狂派”（DECEPTIONS）两个版本。其实从原作的剧情上来讲，将变形金刚分成两个版本还是非常适合的，毕竟不论是博派的汽车人还是狂派的霸天虎，都有数量众多的人气角色，即便只是单独的一个阵营就已经非常之豪华了。在实际的游戏中，两个版本从一开始的厂商画面开始就透露出种种的不一样，博派的红色基调、狂派的蓝色基调、乃至介绍剧情时配音的音调都截然不同。小编个人估计选择“狂派”这个版本的玩家会更多一些，毕竟霸天虎虽然是“反面角色”，但其个性十足的角色同样人气极高，再加上可以变形成飞机的设定，比只能在地上飚车的汽车人要更为帅气。

剧情方面，由于现在电影版还没有正式上映，所以无法将游戏和电影加以比较。不过在游戏中，玩家主要扮演的将是一名“新人”，游戏一开始，玩家就得在“前辈”的谆谆教导下学习作为一名汽车人或是霸天虎的基本战斗技巧。虽然是在NDS这台机能不怎么样的掌机上，厂商仍然是将游戏作成了3D版，从实际效果来看，虽然场景比较简单，不过考虑到是NDS游戏，因此这种程度的3D表现还算可以被接受。不久之后，你将学会变形机能，前提条件是找到参考目标，例如一辆汽车，靠近后进入扫描模式，全部扫描完毕后再触摸屏幕上的博派或狂派标志即可变形。这里要提醒的一点就是，玩家只有在剧情中扫描特定的目标之后才能获得该类交通工具的资料，并在进入游戏时选择可变形的物体才行；非指定目标即便是开启扫描也是无法获得对应资料的，而即便是你已经扫描得到的可变形物体种类再多，也只能在开始时选择一种变形。另外，不要以为你扮演的是汽车人就永远只能在地上傻跑了，在游戏中玩家是可以变形成直升飞机等空中交通工具的！

游戏的流程方面采取的是任务制的系统，玩家需要去地图上的任务触发地点接受并完成任务，通过不断地完成主线任务来推动剧情的发展。不过游戏中同样也存在着不少的分支任务，分支任务的种类有不少，不过完成方式都非常简单，完成后会根据玩家的表现和结果来评定等级，共有黄金、白银和青铜三种奖赏级别。无论是完成主线任务、分支任务还是杀敌，都能获得一定的经验值XP，积累到一定程度后就可以升级，升级后可以学会新的战斗技能。

战斗系统方面，其实是比较单调的。玩家的主要攻击方式有近身格斗、远距离射击和用环境物品当工具战斗。这三种攻击方式都比较单调：近身格斗很容易演变成双方你一拳我一脚的对耗，射击的威力太小、按键布局也不舒服，而真正与BOSS级敌人开打时周围却很难找到趁手的“兵器”……还有，虽然平常可以在大地图上自由行动，但地图其实并不大，再加上城市里基本也就只有些小汽车开来开去，所以实际自由程度以及与环境的互动性上其实是比较低的。

或许是掌机难以表现成变形金刚独有的那种魄力感，或许是原著太过经典、又或许是对即将上映的电影版期望太高，总之，这次的NDS版《变形金刚》整体来看只是一款非常普通的作品，PSP版的《变形金刚》评价也非常之低。还是期待着电影版能够给我们带来真正的惊喜吧！

C



【点评人/蓍子】热门的电影必定会推出改编的同名游戏，这早已经是司空见惯的事情了，因此NDS版《变形金刚》的推出绝对是情理之中的事情。本作分为“博派”和“狂派”两个版本，尽管在实际游戏中差异并非特别明显，不过会选择“狂派”的玩家应该会更多吧。画面方面，能够在NDS上制作全3D的这类游戏已经算是颇有诚意了——尽管实际效果并不怎么样，而且环境也过于简单。游戏中加入了一定的RPG要素，例如可以通过获得的XP点数来升级等。本作给人的整体感觉比较一般，如果不是有“变形金刚”这块牌子，就只能算是中庸之作了。

C



【点评人/荇莱】在片头动画时再次听到赛伯坦以及博派狂派的历史介绍时还是挺感动的，只不过没想到扮演的竟然是一个无名小卒，不论你选择博派还是狂派，都只能从新人做起。好在随着剧情的发展，玩家可以暂时扮演对应派别中的“头面人物”，而且等这些原著角色开启之后，就能够选择它们进行游戏了。每一个版本中可以选择的原著角色各有六个，数量还是少了点，或许什么时候出一款变形金刚大乱斗会更加有趣。游戏系统有些类似于GTA，你可以在大地图上去接主线任务推动剧情，也可以去接一些分支任务，但整体感觉自由度上仍然比较低。

C



【点评人/风林】七月初电影版的推出绝对是万众瞩目的大事！个人对360版更为期待。NDS上两个版本的设定可以说成是为了适应不同玩家的需要，也可以说成是骗钱，虽然在博派版中可以使用汽车人，在狂派版中可以使用霸天虎，不过实际两派登场的角色数量都太少了，更要命的是，你扮演的实际上是个无名小卒。战斗系统太过枯燥，近身战太过枯燥，射击威力又太小，更不用提实用性几乎等于零的使用工具战斗了。基本上对付游戏中所有的敌人，不管是喽罗还是BOSS，都是摆开了架势互抡，一点技术含量都没有。本作只能算是应景之作。

C

玩家可以在主菜单中的“ALLSPARK WARS”和“MULTIPLAYER”中选择WIFI对战或是局域网对战。

点评人 著子





Trusty Bell ～ショパンの夢～

用历史人物和音乐作为一款幻想题材RPG的卖点是个非常巧妙的想法。如何通过剧情表现肖邦这位充满诗人气质和爱国主义情怀的伟大音乐家是很多人都很感兴趣的事。游戏发售后，作品中的表现力更成了各方议论的焦点。

X360	本刊译名：信赖铃音 肖邦之梦			CERO A
	NBGI	7329日元	2007年6月14日	
角色扮演	DVD	日版	1-3人	6MB

让信赖之光照亮心灵的黑暗 在生命尽头谱写壮丽的乐章

提到本作的开发公司Tri-Crescendo，很多玩家可能都觉得既熟悉又陌生。这家公司的名字很容易让人联想起《星海传说》和《北欧战神传》的开发商Tri-Ace，而本作的战斗系统又和《星海传说》有很多相似之处。事实上，Tri-Crescendo和Tri-Ace确实大有关联。Tri-Crescendo的设立者就是原属于Tri-Ace的初芝弘也，Tri-Crescendo也一直在为Tri-Ace的游戏进行音乐方面的制作。《星海传说》系列和《北欧战神传》系列的游戏音乐广受好评，与Tri-Crescendo的工作是分不开的。本作是Tri-Crescendo独立开发的第一款游戏。一家擅长制作游戏音乐的公司将一款以音乐作为主题的作品当成自身独立开发的起点，其象征意义倒也算贴切。

《信赖铃音・肖邦之梦》的名号，早在发售前很长时间就已经广为人知。或者说，从主题公布那一刻开始，这款游戏就已经给了对如今RPG大作"审美疲劳"的玩家们不小的震撼。如今的游戏经常借用历史或现实中的真实形象，但大都是战争中的风云人物或者舞台上的演艺名家，再现形式也以历史演义和情境模拟居多，而像本作这样的构思实属罕见。将肖邦这样一个人生充满传奇的伟大音乐家放进带有童话与戏剧双重色彩的世界里，这本身就具有相当大的遐想空间。可以说，这个背景设定搔到了很多RPG都没有领悟到的"痒处"，这也是本作剧情一直饱受各方关注的主要原因。除此之外，本作的其它方面也充满了"大作"的气息：代表当前最高水平的动画渲染技术；在名作基础上进化而来的战斗系统；由名家担纲制作的游戏音乐；堪称豪华的声优阵容。这些要素集合在一起，使本作在发售之前就获得了"Xbox360史上最值得期待RPG"的美誉。

那么，当《肖邦之梦》真正到来的时候，我们看到的又是什么呢？

从直观印象上说，这是款制作精致的游戏。人物动作设计得非常用心，战斗的节奏拿捏也比较到位。本作采用了"分时式真实时间制战斗系统"，简单来说就是判定行动顺序后，给每一个角色分配相应的行动时间，在己方角色的行动时间中，玩家可以像动作游戏一样通过简单的键位组合进行移动与攻击。应该说，这种设计算不上新颖，但借鉴了很多以前作品的成功经验，是一个相当成熟的系统。同时，本作的遇敌方式是接触式，进入和退出战斗时的处理也比较简捷，尽量不和玩家"作对"。因此，本作的战斗整体上给人一种比较"舒服"的感觉。

流程方面，本作分成八个大章，章节中的结构并不繁杂，加上第一周目的战斗难度较低，如果玩家不去刻意练级或者在隐藏迷宫里徘徊，大概二十小时左右就可以通关。二周目之后，游戏中战斗的难度大幅提升，但追加的要素算不上很丰富，感觉上，制作方似乎对游戏长度进行了有意识的控制，使玩家不会觉得冗长，但从实际感觉来讲，游戏的内容还是显得少了一些。

画面和音乐被视为本作的一大招牌，而它们的实际表现也算"不负众望"。厂商拿手的3D动画渲染美妙地体现出了游戏中"梦幻"的感觉，特别是高大华丽的城池建筑，着实可以用"美仑美奂"这个词来形容。本作的配乐更堪称精品，俄罗斯钢琴大师斯坦尼斯拉夫・布宁演奏的肖邦名曲给游戏中的曲风奠定了深厚底蕴，著名游戏音乐人樱庭统创作的背景音乐也较好地烘托出了游戏想要表达的气氛。作为一款以音乐为题的游戏来说，《肖邦之梦》还是让我们看到了应有的游戏气质的。

而最后一个方面，也是最难下结论的一个方面，就是本作的剧情表现了。如同很多人预先想象的一样，本作中构筑了一个恢宏的故事结构。游戏中的主要线索有两条：第一条是现实中大限将至的肖邦在梦境世界中对存活与死亡、现实与虚幻的思考；另一条则是梦境世界中余命不多的波尔卡在追逐命运的旅程中对信赖与猜疑、生命与意志的思考。不难看出，这个命题是相当大的，而且包含了很多哲学意味的东西。游戏中除最后一章外，每章都使用了一首肖邦的名曲作为章节主题，并在该章节的剧情中影射出肖邦创作曲目时的处境与心情。同时，游戏结局部分采用了歌剧一般的表现手法，在美丽的画面构图与悠扬的钢琴曲衬托下，通过主要人物的大段台词对故事主题完成升华，带有很浓的艺术气质。但是从另一方面讲，本作的故事主题太过宏大，对于一款只有二十小时流程的游戏来说显得有些难以负荷。同时，由于制作方过于追求场面与意境，情节间的逻辑衔接比较松散，对人物心情变化的挖掘也难掩肤浅之处，很多地方甚至给人一种"为了增加场面感染力而特意拼凑剧情"的感觉。另外，本作结尾时游戏角色对观众发表疑问与感慨的表现手法被认为有单方面说教之嫌，一些玩家甚至尖锐地批评剧本作者这样做是"露骨的自我满足"。

从整体上讲，《信赖铃音・肖邦之梦》的评价目前存在赞否两论，但各方基本都认为这是一款起点很高的游戏。如果制作方能在游戏要素和剧情表现上再下些功夫，推出一个"强化版"，那很可能将是一款无可挑剔的名作。

B



【点评人/小沛】从游戏性的角度来讲，《信赖铃音・肖邦之梦》是一款值得称道的作品。场景切换和进入战斗画面时的读盘的速度非常短，令人即使身处迷宫之中也不会过于心烦。当初玩试玩版的时候曾经以为这款游戏的战斗就是连打按键，但玩到实际游戏后才发现并非如此。大部分RPG在后半段都有"普通战斗比较烦人"的通病，但本作的"团队等级系统"有效弥补了这一点。敌人实力上升，己方的攻击效率也随之提升，通过积累回声使用华丽的和弦连锁击倒敌人时有动作游戏一般的爽快感。游戏的流程略短，如果再适当加长一点，表现力会更好。

B



【点评人/猴子】樱庭统创作的游戏音乐在《星海传说》和《北欧战神传》中已经受到了很多玩家的喜爱，在这次这款以音乐作为主题的《信赖铃音・肖邦之梦》中，樱庭创作的BGM再次为游戏增添了不少光彩。从本作美丽的画面表现、世界级钢琴家演奏的肖邦名曲、流畅的战斗系统和强大的声优阵容等方面来考虑，本作可以让玩家达到八分满足的水平，不足之处就在于过于唐突的剧情和人物表现上的不连贯。敌方角色只要进行完战斗就会彻底消失，这样的处理有些草率；对话时角色的动作也不够丰富，有些类似静止画面，这对情境的表现没什么好处。

B



【点评人/唯夜】这款游戏最令人惊奇的地方就是读盘的迅速程度。进入战斗和剧情时的读盘时间至多只有0.5到1秒，很多时候，玩家甚至感觉不到经历了读盘的过程。游戏的长度比较短，但也设计了接龙交换、乐章合奏和隐藏迷宫等诸多游戏要素，可玩的地方还算丰富，特别是一些可以缩短道具探索时间的辅助剧情，设计得非常巧妙。不过，游戏中也有一些设计不太合理的地方，例如照片的售价过高，只要在序盘时拍摄一些BOSS的照片，一直到游戏最后都不会缺钱花，道具的价格档次形同虚设。此外，剧情对话中角色间的台词衔接也显得有些粗糙。

B

在游戏结局播放终了时的"Fin"画面中等待数秒后，可以看到厂商特意加插的一个小故事。

地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘（收） 邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn



职位：编辑

杂志：电软/掌机迷

工作地点：北京

男女不限

应聘要求：

1、精通日文（日语一级）
2、了解游戏历史及文化
3、有创意，有策划能力
4、文笔流畅，思想活跃
5、能加班熬夜打游戏

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带杂志样稿）发至应聘地址或电子邮箱。



职位：美编

杂志：电软/掌机迷

工作地点：北京

男女不限

应聘要求：

1、熟练掌握苹果机，精通PS及Freehand
2、有至少一年杂志制作经验
3、了解书刊制作规程
4、可适应复杂的版面设计及制作
5、有过系统美术教育经历
6、能承受加班熬夜工作

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带杂志样稿）发至应聘地址或电子邮箱。



职位：翻译

杂志：电软/掌机迷

工作地点：北京

男女不限

应聘要求：

1、精通日文（日语一级）
2、了解游戏历史及文化
3、翻译速度快，用词准确精道
4、文笔流畅，熟悉本刊行文风格
5、能够承受加班熬夜

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）发至应聘地址或电子邮箱。



职位：视频编辑

杂志：电软/掌机迷

工作地点：北京

男女不限

应聘要求：

1、熟悉各种视频制作软件
2、精通3D动画制作
3、有视频制作经验，有独立创作作品
4、熟悉电子游戏及历史文化
5、有一定策划能力

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（视频作品请刻录成光盘寄至应聘地址）发至应聘地址或电子邮箱。





在目前PS3软件十分缺乏的局面之下，《忍者外传Σ》登陆PS3无疑是一个利好的消息。尽管只是一个移植版，但是《忍者外传》的人气还是为本作带来了很高的关注度。日本首发当天四万套的销量虽然看起来并不起眼，但对于PS3来说也属难能可贵了。本期我们就来对本作做一番评析，看看它与XBOX版相比到底有哪些不同，同时也回顾一下《忍者外传》系列将近二十年的历史。　□文/荇菜

《忍者外传Σ》基本系统解析
全面掌握隼龙的超华丽战斗技巧

普通攻击及武器升级

使用□、△以及×等键的组合，可以使出各种连续技。主角所能够使用的连续技是与当前所装备的武器相关的，各种不同的武器都有自己独特的连续技。按下Start键进入菜单，并且选择某种武器，然后按下△键，就能查看装备这种武器时所能使用的连续技了。

除了初期拥有的连续技之外，主角还能获得一些新的招式。新招式的获取方式主要是武器升级（锻造）以及直接购买，此外，在游戏的流程中也能获得一些特殊的招式。从游戏的第三关开始，主角可以到商人处选择武器锻造，使武器的等级提升（某些武器要通过一些特殊的方法才能升级）。武器等级提升之后，便会自动获得一些新的连续技。同时，商人也出售一些连续技的卷轴，购买之后就能学会对应的连续技。这些卷轴一般要求武器达到一定的等级才能购买。



←游戏中的连续技数量相当丰富，正确掌握它们的性能，根据情况来灵活使用，才能立于不败之地。



→在商人处可以选择锻造武器或者购买道具，需要消耗一定的魂。武器升级之后对你的攻关会有很大帮助。

防御、闪避以及反击

按下L1键，主角会进入防御状态。《忍者外传》中的防御是360度全方位的，无论来自正面还是背后的攻击，都能防住。不过，很多敌人都可以使用破坏防御的招式，还有一些敌人可以使用无法防御的投掷技。

在防御状态下拉动左摇杆，主角就会向相应的方向滚动闪避。这是一个非常重要的技巧。有时候在陷入敌人包围的情况下，一味防御可能会被敌人破防，或者被投掷技击中。要迅速脱出敌人的包围圈，就可以使用滚动闪避。但是要注意的是，在闪避的过程中主角并非完全无敌，而且闪避完成之后有一段较短的硬直时间。因此，是用闪避的时候也要看准时机以及方向，不能滥用。

在游戏的第二关可以学会防御反击的技巧。在防御的状态下，当敌人攻击的瞬间按下□键或者△键，就能直接对其进行反击。防御反击的意义在于，当敌人刚开始攻击的时候就能够将其击退，防止了敌人在后续的攻击中使用防御破坏技或者投掷技。防御破坏技和投掷技都无法反击。此外，相比其它一些游戏，《忍者外传》中的防御反击技风险较小。即使没有在正确的时机按下□键或△键，主角也仍然处于防御状态，而不会被敌人击中。因此，不妨多多利用。

蓄力攻击

Y键是蓄力攻击键，按下之后主角便会开始蓄力，松开按键之后就会自动对附近的敌人进行攻击。蓄力攻击分为两段，第一段需要2秒钟的蓄力时间，第二段则需要4秒钟的蓄力时间。蓄力攻击威力巨大，而且招式十分华丽，同时还能增加敌人掉落魂的数量以及提高游戏得分（具体说明参看后文相关部分），因此必须熟练使用。如果在一段蓄力完成之前就松开Y键，主角仍然会进行攻击，但是威力很小，而且也没有特殊的效果以及奖励得分。

蓄力攻击发动之后，在攻击的过程中，主角是无敌的。然而，在蓄力的过程中，主角则处于完全没有防御的状态，而且不能移动。此时只要遭到敌人的攻击，蓄力就会被中断。因此，在面对多个敌人的情况下，直接蓄力是很难完成的。不过在蓄力的过程中，如果主角附近有魂的话，魂就会被吸收，并且使蓄力过程直接完成。吸收一个黄魂可以直接进入一段蓄力状态，吸收二个黄魂或者一个蓝魂、红魂可以直接进入二段蓄力状态。这便大大减少了蓄力攻击的危险性，是游戏中最重要的攻击手段之一。另外还有一点需要注意的是，当主角靠近魂的时候，魂就会自动被吸收。但不管主角在做什么动作，只要按住防御键（例如在跳跃过程中，或者翻滚闪避过程中等等），就不会吸收魂。利用这一点，可以暂时将附近的魂保留下来，然后到合适的时机用以发动蓄力攻击。



敌人掉落魂的计算公式

在游戏中打倒敌人之后便会掉落魂，有时候打破坛子等物品也会出现魂。魂分为黄色、蓝色、红色三种。黄色的魂可以视同为“经验值”，它关系到你所获得的Karma得分，并且影响你的过关评价（详细说明请参看Karma系统部分）。当你在商人处购买道具或者锻造武器的时候，都需要消费黄魂。蓝色的魂可以补充主角的体力，而红色的魂则可以补充主角的忍法能量。

每一种敌人所能够掉落的黄魂都有一个固定的基础值，越高级的敌人所掉落的黄魂基础值越高。通过特殊的方式将敌人打倒，能够使其掉落的黄魂成倍增长。第一种方式是使用高段数的连击：以20－24连击杀死敌人能够获得3倍于基础值的黄魂，25－29连击能获得3.5倍于基础值的黄魂，30－34连击能获得4倍于基础值的黄魂。依此类推，最多可以获得6倍于基础值的黄魂（50连击以上）。第二种方式是使用蓄力攻击：以一段蓄力攻击杀死的敌人可以掉落3倍于基础值的黄魂，以二段蓄力攻击杀死的敌人可以掉落7倍于基础值的黄魂。


↑掉落的魂可以成倍增加

当你用蓄力攻击杀死敌人、同时又达成了较高段数的连击时，则掉落的黄魂计算方式是先将两者的倍数相加，然后减去一个基础值。例如你用二段蓄力攻击杀死了一个敌人，同时达成了50连击，那么掉落的黄魂是7＋6－1＝12倍。

吸魂与蓄力攻击的选择

蓄力攻击是《忍者外传》中一个非常重要的攻击手段。蓄力攻击威力强大，能让敌人掉落的魂成倍增加，而且每使用一次蓄力攻击都能增加Karma得分。不过，在激烈的战斗中几乎不可能直接发动蓄力攻击。在绝大多数情况下只能通过吸取魂的方式来发动。

要注意的是，在发动蓄力攻击时吸收的魂不再具有原本的效用。黄魂只按照原本数值的五分之一计入主角的吸魂量，蓝魂和红魂也不会再给主角补充体力或者忍法能量。同时，蓄力攻击所吸收的魂是以“个”为单位的，不论一个魂实际数值是多少，都只算为一个。从前面的介绍中我们可以知道，通过蓄力攻击和高段数连击，敌人最多可以掉落12倍于基础值的黄魂。但即使是这样一个“大”黄魂，也只能算作一个，吸收之后只能发动一段蓄力。

因此，为了尽可能多地获得魂，在吸魂用作蓄力攻击的时候，必须有所选择。基本的原则是吸收那些较小的黄魂（以普通攻击方式打倒敌人后掉落的黄魂、低级敌人掉落的黄魂）用来发动蓄力攻击，而较大的黄魂（用蓄力攻击或者高段数连击打倒敌人后掉落的黄魂、高级敌人掉落的黄魂）则尽量直接吸收。而对于蓝魂或者红魂来说，则可以尽量使用它们来发动蓄力攻击，除非主角需要补充体力或者忍法能量。


↑蓄力攻击威力十分强大。

Karma评价系统解说 带你走上超忍修炼之道

《忍者外传Σ》沿用了XBOX版《忍者外传》以及《忍者外传：黑之章》的评价系统。在游戏中玩家的得分被称为“Karma”，每一关得到的Karma值越高，评价也就越高。Karma可以在关卡流程中以及过关结算时获取。

在游戏中按下L2键，可以在屏幕的左方打开Karma显示栏。显示栏中一共有四项数值，从上到下分别是获得的Karma总量（注意，不是当前关卡所获得的Karma，而是从游戏最初开始所获得的总量）、连击次数、杀敌数量以及战斗时间。Karma系统相当复杂，可以说是所有动作游戏中最为复杂的评价系统之一。接下来，我们就来详细解析一下Karma系统。

关卡中：连击次数

如果你能够连续不断地击中敌人，连击次数就会增长。如果在一段时间内没有再次击中敌人，或者被敌人击中，那么连击就中断了。连击中断的时候，将获得连击次数×10的Karma分数。


↑取得高连击并不容易

连击数可以维持的时间是较为宽裕的。但一旦你被敌人击中，连击就会马上中断。同时，防御敌人的进攻也视作被击中，连击同样也会中断。不过，连击次数所获得的得分毕竟不多，所以这一项不必太过在意。

还有一点需要注意的是，如果你在战斗中打开菜单，并且使用物品道具或者更换武器装备，连击也会被中断。

关卡中：战斗时间

每一关都分为数场战斗，每场战斗都有规定的完成时间。当你在一个场景中遭遇到敌人的时候，战斗时间就会开始倒数。如果你能够在时间倒数结束之前消灭这个场景中所有的敌人则可以得到10,000分，如果超过时间限制或者在消灭敌人前离开这个场景则得0分。


↑L2键可以打开Karma窗口

要注意的是，时间计算是到敌人的尸体消失为止的。敌人被杀死之后尸体可能还要过将近一秒钟才会消失，有些时候就会因为这点延迟而无法及时结束战斗。这里有一个小窍门：如果在场景中有宝箱等可以调查的物品，那么只要在打倒敌人之后调查一下，敌人的尸体就马上消失了。不过并不是每个场景都有宝箱等物品可以利用，因此只能预先留好一定的“提前量”了。

在游戏中，并不是每一场战斗都会计算时间。例如在某些场景中，如果你反复进出这个场景，敌人会不断再生。在这样的情况下，只有第一次的战斗会计算时间，以后不管你再打多少次，都不会计算时间，当然也就不会得到分数奖励了。如果你在消灭全部敌人之前离开了场景，即使以后再回来，也不会再次计算时间。而以下将要介绍的连击次数、杀敌数量、蓄力攻击等几种获取分数的方式，也都只有在计算时间的战斗中才会生效。所以，不计算时间的战斗是不会给你增加任何Karma分数的。


←↑每场战斗都有限定的时间，如何取得高分是游戏中很有研究价值的部分。

关卡中：杀敌数量

杀死一个普通敌人可获得1,000点，杀死一个Boss可以获得100,000点。不过也有某些Boss例外，如第一关的Boss只有10,000点。这里的点数并非指Karma分数，实际的Karma得分计算公式是杀敌点数×（剩余时间÷限定时间＋1）。如果你超出了限定的时间，也就是说剩余时间为0，那么你所得到的Karma分数也就与杀敌点数相等了。如果你在战斗结束前离开了场景，那么你只能获得1/10的得分。例如你在一场限时20秒的战斗中杀死了4个敌人之后，时间还剩5秒，此时你逃离了场景，那么你的得分是4,000×（5÷20＋1）×1/10＝500。


↑尽量杀死每一个敌人。

关卡中：蓄力攻击

如果你能成功地使用蓄力攻击命中敌人，也可以得到额外的Karma奖励。一段蓄力攻击可以获得2,000分，而二段蓄力攻击能够获得5,000分。

只有在一场战斗的限定时间内所使用的蓄力攻击才能得到奖励分数。如果已经超出了限定的时间，再使用蓄力攻击是不会得到奖励分数的。当然，通过蓄力攻击杀死的敌人仍然会掉落较多的魂。其次，在一场战斗中，即使时间足够，也最多只会计算50次蓄力攻击，一段蓄力和二段蓄力都包括在内。也就是说，在一场战斗中理论上最多可以通过蓄力攻击得到250,000分（50次全部使用二段蓄力），而此后再使用更多的蓄力攻击也不会得到任何分数了。


↑蓄力攻击的得分相当重要。

过关结算：时间

游戏中的每一关都有标准的过关时间。如果你能够在标准时间内过关，那么就可以得到100,000分。即使你能够以短于标准的时间过关，也不会得到额外的奖励分数。如果你超出了标准的过关时间，仍然可以得到一定的分数。计算公式是（1－超出的时间÷600）×50,000。例如你比标准时间超出了3分钟，即180秒，那么你还可以得到（1－180÷600）×50,000＝35,000分。显然，根据这个公式，当你超出标准时间10分钟以上时，就得不到任何分数了。



↑过关后有各项成绩结算。

过关结算：杀敌数量

这里所说的杀敌数量，是指在一关之中杀敌的总数。每一关都有一个标准的杀敌数量，如果你能够达到这个标准，就能得到100,000分。如果你没有达到这个标准，那么你的得分公式是实际杀敌数量÷标准杀敌数量×50,000。

实际上，每关的标准杀敌数量等于在各场计算时间的战斗中出现的敌人数量总和。只要你完成了每一场计算时间的战斗，那么就能拿到这100,000分，不必多杀额外的敌人。如果你没有拿到满分，那么说明你一定错过了某些规定时间的战斗，或者在某些战斗中没有杀掉全部的敌人就逃离了场景。不过，即使是在不计算时间的战斗内所杀的敌人，也是会计入杀敌总数中的。因此，你可以通过在一些敌人可以再生的场景中重复杀敌，来凑够标准的数量。

↑根据各项得分给出总评。

过关结算：吸魂数量

这一项的计算公式是（本关吸取魂的总量－本关消费魂的总量）×5。在每一关中，你除了可以通过打倒敌人等方式来吸取魂之外，还可能会因为购买道具、升级武器等原因而消费魂。只有当你吸取总量多于消费总量的时候，才可能获得这一项的得分。这一项最高得分为10,000，也就是说只要吸取的魂比消费的魂多2,000就可以得到满分了。这个条件并不算苛刻，只要稍加注意就能达到。当然，赚取魂最重要的方式之一就是多多使用蓄力攻击。

另外，游戏中主角拥有的魂总量最多为99,999，如果你在一关开始的时候有98,000以上的魂，那么吸取魂的总量就不可能超过2,000，也就得不到这一项的满分了。因此，该消费魂的时候也不要太过吝惜，积攒太多的魂并无益处！


↑吸取2000魂并不困难。

过关结算：忍法能量

如果在一关结束的时候你的忍法能量槽是满的，那么就可以获得100,000分。如果忍法能量槽不满，那么得分的公式是（剩余的忍法能量格数÷能量槽全满时的格数）×50,000。

这一项分数只与关卡结束时你剩余的忍法能量相关，而与你在关卡中消耗的能量多少无关。只要你能够在关卡结束之前将忍法能量槽补满（可以通过吸取红魂、使用补充能量的道具等方法），就能得到这一项的满分。因此，这一项得到满分是相当容易的。


↑使用忍法需要消耗能量

华丽外表下掩盖的几处瑕疵
一款诚意稍显不足的移植作品

站在一个动作游戏玩家的立场上，我从来不想掩饰自己对于Team Ninja旗下一些游戏的不以为然。就拿《忍者外传》来讲，我承认它的品质算得上优秀，甚至可以称为XBOX上最好的动作游戏——当然，到目前为止，说《忍者外传Σ》是PS3平台上最好的动作游戏，显然也没错。只是这里所说的“最好”，有一点“山中无老虎”的意味。XBOX和PS3软件阵容的匮乏，才使得《忍者外传》堂而皇之地称起了大王。尽管Team Ninja的fans们听起来可能会有些刺耳，但必须承认的是，《忍者外传》还远远没有达到制作人所宣称的“让别的厂商都失去制作动作游戏的干劲”的程度——虽然这句话是说尚未面世的《忍者外传2》的，不过从前作的表现看来，这个目标根本就是Mission Impossible。至少，从对动作游戏基本理念的把握来看，“天尊”CAPCOM就是Team Ninja短时间内绝对无法超越的一座高峰。这一点和厂商的历史沉淀息息相关，并不是拍拍脑瓜子想出一个新点子来就能改变的。举例来说，《忍者外传》中主角的招式可谓纷繁复杂，但实际上有用的就那么两三招，而其它大部分都是不折不扣的“废招”，如果在激战中使用，带来的唯一后果就是自己被痛扁。此外，和CAPCOM的很多作品相比，《忍者外传》中的战斗也缺乏立体感，没有让玩家发挥的空间，战斗的套路被限制在一些框架之中，很多情况下只能靠判定强的招式来“硬吃”敌人。还有不少fans认为，《忍者外传》的战斗是把“动作游戏做出了格斗游戏的感觉”，这个观点我也不敢苟同。不厚道地说一句，Team Ninja连格斗游戏（《死或生》）都做不出“格斗游戏的感觉”，怎么可能把动作游戏做出“格斗游戏的感觉”？当然了，今天我们要评论的不是《忍者外传》的动作系统，而是《忍者外传Σ》。因此以上的话题就到此打住，接下来主要谈谈PS3版和原来的XBOX版的一些差异。

要评论《忍者外传Σ》，不能不谈一谈Team Ninja及其领导人板垣伴信对XBOX系以及PS系两大主机阵容的态度。众所周知，Tecmo是日本知名厂商中最忠实于XBOX阵容的一家，尤其是Team Ninja，更是Tecmo内最坚定支持XBOX的部门。可以说，板垣伴信正是凭借XBOX平台上的几部作品才逐渐走红，跻身一线制作人的行列。他也不止一次地在公开场合发表“力挺”XBOX系主机的言论，表示“XBOX系主机的开发环境比其它平台更为优秀”、“Team Ninja将不遗余力地支持XBOX系主机”。甚至在《忍者外传Σ》公布之初，他还声称“《忍者外传Σ》并不意味着Team Ninja的工作重心将向PS3平台转移，我们仍然以开发XBOX360游戏为主要的目标”。因此，《忍者外传Σ》的发售，更多地可以看成是一种商业策略上的平衡考量，而这部作品本身也不可避免地带上了一些“应景之作”、“敷衍了事”的痕迹。

作为XBOX《忍者外传》的重制版，《忍者外传Σ》包括了原作加强版《忍者外传：黑之章》里面的一些内容，还在此基础上又增加了一些要素，主要包括3个新的关卡、新的Boss战等等。在原作中只在剧情动画里登场的女性角色瑞切尔，这次也变为了可以操作的人物，而且并非作为通关之后的隐藏角色出现，而是在正常的关卡流程中就可以使用。此外，还增加了双刀等兵器。不过，在游戏的系统上，则没有任何实质性的改变。瑞切尔的操作手感也较为僵硬，并没有隼龙那种流畅的感觉（当然，这和她使用重型武器也有一定的关系）。总的来说，新增要素的噱头成分大于实际意义，其进化程度甚至不如从原作到“黑之章”的变化那么大。

画面素质一向是《忍者外传》最为人津津乐道的部分。《忍者外传Σ》借助PS3的机能，可以支持1080P的显示，很多场景和角色也经过了重新绘制，使得画面表现更加华丽。不过，客观地来讲，《忍者外传Σ》仍然没有改变从原作以来的一个痼疾，就是物体缺乏真实质感。例如在第一关中，隼龙身着布质服装，但衣服上却莫名其妙地出现了很多高光（反光特别明显的部位），使它看上去像是塑料而不是布的。此外，和前几关的场景相比，《忍者外传Σ》中后期的关卡也显然显得不够用心，与原作变化不大，只是更加“高清晰”一些而已。甚至有玩家戏称：“怪不得游戏发售前公布的宣传画面都是前两关的！”当然，说它毫无变化也有些过于偏激，不过其虎头蛇尾的性质也是不可否认的。

我们甚至还在《忍者外传Σ》中发现了一些令人哭笑不得的画面瑕疵。例如在本作中，砍杀敌人所喷出来的血液会溅射到墙壁上，形成一片血迹，而这片血迹是不会消失的。然而，如果血迹正好在墙角的位置，它并不会随着墙壁的转角而改变形状，而是如同一块硬纸板一样，一半贴在墙壁，另一半悬在空中！固然，这种物体之间互相碰撞的运算，在计算机领域是一个相当难以解决的问题，尤其是涉及到液体，更加难以做到完美。不过，如果制作人稍微用心一点的话，完全可以通过其它的手段来解决这个问题。例如让血迹过一段时间之后就会自动消失，至少也不会像一大块血迹“悬空漂浮”那样刺眼，又何必为了炫耀机能，而非得弄出一个“血液不消失”的噱头来呢？

↑悬空漂浮的血迹看上去十分刺眼。

总的来讲，《忍者外传Σ》相比原作以及“黑之章”并没有太多的改进，Team Ninja的制作态度也很难说有多大的诚意。对于PS3目前疲软不振的局面，《忍者外传Σ》还算得上是一部质量较为上乘的作品，在日本首周四万多套的销量也还差强人意。但对于那些已经将原作以及“黑之章”玩得滚瓜烂熟的玩家来说，《忍者外传Σ》缺乏让人再玩一次的动力。

历经二十年的动作游戏名作《忍者外传》打造龙与剑的传说

街机上的《忍者外传》

1988年，Tecmo在街机上推出了第一部《忍者龙剑传》。和大多数当时流行的街机动作游戏一样，它采用的是横向卷轴的清版过关方式，并且可以双人合作。虽然标题中有“剑”的字样，但实际上在游戏中的大多数时间里，主角只是空手与敌人作战，只是在拾取到某些特殊道具之后才能在一小段时间内使用剑。

就像上面所提到的，这个游戏最初的日版标题是《忍者龙剑传》，这也是此系列的简称“忍龙”的由来。但是，在游戏的美版中，标题被改为了Ninja Gaiden，也就是《忍者外传》。据说Tecmo之所以要将它改名，并没有什么特殊的原因，只是因为“龙剑传”的日语发音对美国人来说太过拗口而已。此外，游戏的欧版标题更被改为Shadow Warrior，即“影子武士”。此后该系列在FC和SFC等平台上的作品也使用了类似的命名方式，即日本名为“龙剑传”，而美版则是“外传”。到了XBOX时代，由于主机本身相对来说就更偏重于欧美市场，当然也就顺理成章地被称为《忍者外传》了。由此可知，虽然游戏名为“外传”，但千万不要以为它另外还有什么“本传”或者“正传”！在本文中，为了叙述方便，将系列的各代统一称为《忍者外传》。

在街机版本中，已经涉及到了一些剧情要素。例如主角的姓名“隼龙”（Ryu Hayabusa）就已经确定下来了。故事讲述了隼龙为了找到杀害自己父亲的凶手而在美国各地追查线索，最后打败黑帮的头目，标题中也有“Ninja in USA”的字样。

相对于同时期的《双截龙》等名作，《忍者外传》街机版的知名度并不算太高。而且由于年代久远，现在还记得它的人更是寥寥无几。不过，提到它Game Over后的续关画面，可能很多“游龄”较长的玩家还会有印象：在这个画面中，隼龙被绑在地上，一把圆形的电锯向他的身体缓缓逼近，如果你没有及时投币续关的话，隼龙自然就一命呜呼了。尽管当时的街机动作游戏大多都采用类似的血腥暴力场面来刺激玩家续关，不过《忍者外传》也确实是其中比较“出格”的一个了。

在XBOX版本的《忍者外传：黑之章》中，也包含了这个街机版的《忍者外传》。只要你以“忍犬”难度通关一次，就能打开这个隐藏要素。



FC《忍者外传》三部曲

众所周知，早期很多街机游戏都曾经被“移植”到了FC等家用机平台上，《忍者外传》也不例外。不过说是“移植”，但由于当时街机和家用机之间巨大的性能差异，因此实际上除了游戏标题之外很难找到两个版本之间的共同之处。1988年底推出的FC版《忍者外传》是一个平台类的动作游戏（这也是当时家用机的主流游戏类型），游戏的主要内容由打斗变成了跳跃。FC版的剧情和街机版也有所不同。在FC版中，隼龙的父亲并没有死，而是失踪了。正在搜寻父亲下落的时候，隼龙受到了一封来自父亲的信件，让他去找一个名叫史密斯的考古学家。史密斯告诉隼龙，他父亲手中持有一个蕴藏着神秘力量的古代雕像，也正是这个雕像引来了黑帮的攻击。FC版的《忍者外传》在玩家之中取得了很大的反响，而最为著名的就是游戏中颇为丰富的“忍法”，以及游戏颇高的难度（尤其是之中的6-2关，让很多人记忆深刻）。

续作《忍者外传2》的剧情接续前作。在这一代中，首次出现了两把对立的剑，即使用恶魔之骨锻造的黑暗之剑，和隼龙手中所持的用龙的牙齿锻造的龙剑。二代的系统和一代相比变化不大，只是加入了一些新的动作。比较明显的改变包括隼龙可以悬挂在墙壁上，而不必像前作一样必须不断向上跳才能保持在墙壁上。“分身”的忍法也是在这一作中出现，隼龙可以通过获得特殊道具而变出一个无敌的分身，灵活使用分身是对付游戏中很多强敌的关键。很多玩家都认为，《忍者外传2》的是FC三部曲中品质最好的一作。

《忍者外传3》被认为是三部曲中最难的一作，这主要是因为这一次的续关次数是有限制的了（美版）。这一作中也不再有“分身”这种忍法。比起前两作，《忍者外传3》的画面有了较大的进化。它的场景更为庞大和复杂，同时也是FC上为数不多的支持视点滚动的游戏之一。不过，在游戏性方面，这一作得到的评价并不是很高，与前几作的变化也不大。

此后，Tecmo还在SFC平台上以合集的方式推出过《忍者外传》三部曲。比起FC上的原作，SFC版本画面得到了加强，色彩更加丰富。不过除此之外，游戏的手感反而不如原作，显得较为生涩。而且SFC版也没有增加任何新的要素。

重生的《忍者外传》

FC版的《忍者外传3》问世之后的十多年间，这个系列一直没有新作品发售，可以说是陷入了沉寂。直到2004年，它才以全新的面貌再次出现在玩家们的视线之中。

新《忍者外传》的诞生过程可谓一波三折。它的开发工作始于1999年，首先是作为世嘉NAOMI基板上的游戏开发的，接下来又转移到PS2平台上。2001年，Team Ninja宣布《忍者外传》将由XBOX独占。此后，游戏又经过了数度延期，到2004年才正式发售。尽管让玩家们等待了很长的时间，不过《忍者外传》发售之后的表现还是没有令人失望。借助当时三大主机中机能最强的XBOX的支持，《忍者外传》在画面素质上有令人惊叹的表现，其打斗手感也颇为流畅，被人誉为是XBOX上最强的动作游戏。

与FC版不同，XBOX版的《忍者外传》采用了全新的剧情主线，以代表正义的“龙剑”和代表邪恶的“黑龙剑”作为线索，讲述了隼龙与邪恶帝国之间的殊死斗争。同时，《忍者外传》的剧情也与Team Ninja旗下另一个著名的游戏《死或生》互相交织，更加拓展了游戏的fans群。

在《忍者外传》推出后，借助XBOX Live网络平台，Tecmo还先后放出了两个可供玩家下载的升级包。第一个升级包修正了一些敌人和道具的位置，加入了新的隐藏服装，对游戏的难度也有一些调整。而第二个升级包则加入了新的挑战关卡，让玩家可以挑战最高的得分，并且将成绩发布到XBOX Live上。

2005年，Tecmo又推出了《忍者外传：黑之章》。除了包含有原作和两个升级包的内容之外，《黑之章》还加入了更多新要素，例如两个新的难度、四套新的服装、一些新类型的敌人、街机版的《忍者外传》等等。《黑之章》还对游戏的平衡性做出了一些调整，某些敌人的出现位置、攻击方式都有了变化。比起原作来，《黑之章》具有更大的挑战性，也更加成熟，因此得到了很多玩家的好评。此次在PS3上推出的《忍者外传Σ》，也正是以《黑之章》的作为蓝本的，基础系统都与《黑之章》一致。

牧場物語 やすらぎの樹



对于喜爱《牧场物语》系列的玩家来说，如何利用Wii主机的特殊操作方式对各种劳作进行全新的演绎是很多人都关注的事。 □文/著子

Wii	本刊译名：牧场物语 无忧之树			CERO A
	MMV	7140日元	2007年6月7日	
经营模拟	DVD-ROM	日版	1-4人	25BLOCK

崭新的《牧场物语》

《牧场物语 无忧之树》是传统《牧场》系列的第20部作品，也是登陆任天堂Wii主机的第一部作品。本作依然继承了系列中"牧场经营"的主题，玩家将操作主人公在一个美丽的小岛上进行宁静的田园生活。本作中包含了历代牧场中的经典内容，包括种植作物、饲养家畜、料理、垂钓、开掘矿石等等。当然，和岛民们的交流、结识恋人、结婚等要素也完全予以保留。下面，我们就从本作的序盘入手，为大家简要介绍一下这款具有全新操作感觉的《牧场》作品。





选定主角

在看过一张宣传海报之后，主角被海报中描述的岛上生活所吸引，怀着成为牧场主的梦想乘船前往海报上的小岛华夫（ワッフル）岛。在船上，船长向主角询问个人信息。此时玩家要对主角的信息进行选择，除了基本的性别和生日之外，还要选择"喜欢的食物"。可以选择的食物有"蔬菜""蛋奶"和"鱼"三种，都是在牧场中经常吃到的东西。喜爱食物的选择与游戏中很多事件有关，根据自己的喜好自由选择就行了。

→华夫岛村长的宣传海报是这个故事的开端。

↑对船长的回答决定了主角的基本资料。主角的名字可以自由设定。

怀着成为大牧场主的梦想踏上偏僻的小岛 在前人未至的土地上开拓自己的天空

见习期

主角在海浪颠簸中因为晕船而倒下，等再次睁开眼睛时，已经身处华夫岛的旅馆当中。华夫岛上小镇的镇长哈巴尔（ハーバル）热情接待了主角，并让主角到岛上的各主要设施中和岛民们见面。岛民们会送给主角各种介绍岛上生活方式的书籍。和岛上各处的居民们打完招呼之后，岛上的第一天也就过去了。从第二天开始，镇长安排主角到岛上的农场中进行实习。在两天的时间里，主角要根据农场主人克雷森（クレソン）的指示完成农场中的工作。第一天的实习内容是拔草和浇灌，第二天的实习内容是收获草莓，并将草莓分送给附近的邻居们。实习完成后，镇长就会给主角安排住处，开始自己的牧场生活。



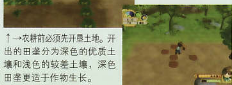
→岛上的第一天要到各处去走访一下。和岛上的人搞好关系是顺利生活的关键。



←在农场中进行为期两天的实习，农场主会将各种农场中的基本操作教给玩家。

开荒

开荒是进行农耕的第一步。开荒的步骤包括除草和开垦。在杂草面前按下A键就能把杂草拔除，获得镰刀之后，除草的工作会更加方便。用锄头对着空地按下A键，就可以开垦出能种植作物的田垄。



↑→农耕前必须先开垦土地。开出的田垄分为深色的优质土壤和浅色的较差土壤，深色田垄更适于作物生长。

播种

开垦好土地之后，就要开始播种了。在主角实习的农场中可以购买到作物的种子。每一种作物的种子都有不同的性质，购买时一定要辨别仔细。面对开垦好的土地使用种子就可以进行播种。种子可以同时播撒到直线上的6格田垄中，非常方便。不过，撒到田垄以外的种子会直接消失，播种时一定要小心。



↑根据季节种植相应的作物也是农业的基本常识。

浇灌

播下的种子需要不断浇灌才能正常生长。想进行浇灌，需要先让主角装备上喷壶，然后到空地旁边的蓄水池中汲水。完成上述步骤后，再面对田垄按下A键就可以浇灌土地了，浇灌过后的土地会变成深黑色。当主角的浇灌技能提升后，可以使用蓄力浇灌，蓄一次就能浇灌数格田垄，可以节省不少体力。



→主角可以在田垄及作物上行走，使浇灌轻松了不少。

收获

进行农耕的最终目的就是收获。当田垄中的作物长成之后，当主角空手面向作物时，就会出现"收获"的动作提示。此时按下A键，就能将种植的作物收进背包中。不过，背包里的作物是不能直接换钱的，必须进行出货。面对出货箱按下A键就会进入出货选择画面。作物收获时会分为不同等级，不同等级的作物出货价格也不同。

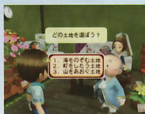


↑选择背包中的作物移到出货箱中就可以完成出货了。

在充实的农业劳作中使牧场规模逐步扩大
在与村民的友好交流中享受生活乐趣

游戏流程

完成实习之后，镇长就会为主角准备居住的房屋及生活必备的家具。玩家可以在“临海”“临街”“临山”三个地点中选择自宅所在的位置。玩家的住宅边都会有一片适宜开垦的空地，自立农耕的生活就将从这里开始。屏幕右下方主角头像的旁边有一个体力槽，当主角进行开垦、浇灌等劳动类行动时，体力槽就会逐渐下降，当体力槽过低时，主角就会因劳累而降低劳动效率，甚至因体力不支而倒下。合理使用体力及回复体力是玩家始终面临的课题。同时，游戏中依旧存在时间概念，各时间带能做的事情不一样，要进行合理安排。



←玩家可以根据自己的喜好选择自宅所在的地点。

在劳作之余体验小游戏的乐趣

除了进行本篇的牧场经营外，游戏中还为玩家准备了各种有趣的小游戏，可以在游戏的标题画面中选择游玩。刚开始时，标题画面中可供选择的小游戏只有“打鼹鼠”这一个，玩家可以先用这个游戏体验一下多人对战的感觉。打鼹鼠游戏的参加人数为4人，玩家使用的角色可以从游戏登场角色中任意选择。当玩家角色和NPC角色都选定后，就会真正进入游戏。游戏地点在一片被围篱围起的空地里，每位参赛者手持一把开矿用的大锤，看准鼹鼠在地下行进的轨迹，用锤子进行击打。中途还会出现大型鼹鼠，需要击打数次才能打倒，但打倒时取得的分数也比较高。如果玩家被鼹鼠撞到，则会暂时倒地不能行动。计时结束后，获得最高分的玩家就赢了。随着本篇游戏的进程，玩家还会陆续拿到“打水漂”“捕虫”等小游戏。如果准备足够的手柄，大家可以聚在一起游玩，体验到《牧场物语》中另一种交流的乐趣。





操作

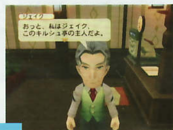
由于本作是系列在Wii主机上推出的第一作，本作的操作方式也与以前的作品有很大区别。游戏中除了用A键来进行确定外，有些动作还能通过手柄的挥动直接完成，例如播种、浇灌等，只要摇动手柄，就可以直接完成动作。有些玩家觉得拔草或浇灌时对准目标有些困难，其实游戏中设置了瞄准机能，只要在目标附近按下Z键，主角就会对目标进行瞄准，之后再行动，就不会因瞄准偏离白白浪费体力，是个非常有用的设定。此外，农具和道具必须装备之后才可以使用，按C键可以开启装备画面。此外，+键的地图功能和－键的解说功能也会在游戏中频繁使用。



↑游戏中的各种角色会为主角详细介绍操作方法。

交流

和岛上居民的交流是历代《牧场物语》中不可或缺的要素，在本作中依然得到了很好的继承。岛上住着很多居民和业者，他们在小镇的日常生活中扮演着不同的角色。除了牧场事务上的接触外，主角还应和岛民进行主动交流。岛民的亲密度会随着对话次数逐渐提升，亲密度达到一定水平后会发生事件，主角还有可能收到礼物。游戏中还有恋爱和结婚的设定，男女主角各有8名可以追求的对象。



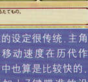
↑岛上的居民热情地欢迎主角在岛上定居，主角也要回应大家的热情，才能够和睦相处。

←岛上会根据季节召开不同的祭典，这是和居民相处的好机会，还可以和心上人加深感情。

新世代的传统“牧场”

以一款“新世代主机上的游戏”来讲，《牧场物语 无忧之树》的确在设计上下了一番功夫。主角来到一座女神之树已经枯死、女神不复存在的小岛上，在牧场生活中与小矮人们相遇，并和小矮人们一起度过彩虹之桥，种下代表未来的希望之苗。这样的主题本身就带有“变革”的色彩。同时，制作方没有沿用在之前作品中松山伊草（Matsuyama Igusa）先生的经典人设，而是起用了全新风格的角色设定，这无疑代表了厂商想在新型家用主机上使《牧场》系列焕发出活力的寄托。

可是另一方面，本作的游戏内容却是相当传统的。农耕、畜牧、采掘等基本活动没有发生变化，只是能够饲养的动物增加企鹅、鼬鼠和小猴等新种类。在本作发售之前，很多玩家都担心用Wii的遥控器手柄用在《牧场》的动作模式中会造成操作困难，但实际上，游戏中的操作非常舒适，键位的设定很传统，主角的移动速度在历代作品中也算是比较快的，再加上Z键瞄准的设定，玩家可以相当迅捷地完成操作。但是这样一来，那些可以依靠“挥动”来完成的操作模式就显得有些鸡肋。这说明了本作的操作系统中或多或少地包含着“尝试”的成分，不能算是完成度很高的设计。



在“与居民的交流”环节上，制作方使用了一些新的细节。例如，当主角走到希望对话的角色附近时，对方也会感觉到主角的靠近而进行反应，这样的处理使游戏中多了一些真实世界中的人情味。另外，本作对话中的指导性内容非常多，在前面的NDS版《你与育成岛》等几部作品中，有些玩家反映游戏对基本游戏方法的说明不足，新玩家上手略显艰难，而本作中明显注意到了这个问题，玩家在序盘就可以获得大量参考资料，并且可以随时开启查询模式，这不能不说是个很亲切的设计。

在游戏流程上，本作留给玩家的余地还是比较大的。由于可以进行打工，主角从序盘开始就不必太为金钱而发愁，可以比较从容地建设自己的牧场。此外，能力升级可以使玩家拥有越来越高的工作效率，算是一个比较成功的系统。此外，本作中还加入了换装等收集要素，喜欢慢慢享受游戏的玩家可以找到足够的事来做。

最后要提的一点就是读盘速度，这大概是本作令玩家们感到遗憾的最主要原因。跨越场景时的读盘时间大约为6到8秒，虽然本作中读盘不像RPG游戏那样频繁，但还是影响了游戏的流畅感觉。很多玩家认为本作“操作上的舒适被读盘时间抵消了不少”，这大概是厂商在今后的开发活动中应该重点加强的方面。

整体来说，《牧场物语 无忧之树》是一款比较谨慎的创新之作。制作方虽然想突出全新的游戏感觉，但还没有从传统模式中跳出来，而是采用了一种折衷的改良方法。其结果，这款游戏虽然具有不输给过去作品的游戏性，却看不到什么太多的亮点。在吸取了本作的经验教训，并且结合了《新牧场物语》系列的创意后，厂商应该可以将更加精彩的新世代《牧场》展现在我们面前。



无论是对于老玩家还是对于新玩家来说，《牧场物语》都不是一个陌生的名字。这个诞生于11年前的牧场经营模拟游戏系列足迹遍及数个世代，各种主机，虽然不算张扬，却一直受到广大玩家的喜爱。

《牧场物语（ぼくじょうものがたり，美版名称Harvest Moon）》系列是由Marvelous Interactive Software（原Victor Interactive Software）公司负责开发与发行的，国内玩家一般简称为“牧场系列”。在《牧场物语》的游戏中，玩家要扮演一位牧场经营者，在牧场中与各种动物、植物进行接触，在生产劳作和与他人的交流中度过宁静的生活。系统的崭新创意和安静祥和的气氛使《牧场物语》获得了很高的人气，成了一个男女老幼都喜欢的大众化游戏系列。由于《牧场物语》拥有很多女性拥护者，厂商在系列后面的作品中追加了女性主角，或者专门发售《女生版》，以满足女性玩家的需求。

《牧场物语》系列中有两大支柱要素：一是以“牧场”为舞台的经营模拟，二是以主角的人生为线索的生活模拟。根据玩家操作方法的不同，每位玩家都会在游戏中度过不同的生活经历。也正因为有着这种朴素而深奥的游戏主题，牧场物语的很多爱好者都从第一作开始一直支持到现在。而且，随着这个系列在各个机种上的普及，爱好者群体还在呈现上升趋势，很多新的游戏爱好者都开始玩《牧场》。而且，这个系列的口碑一直不错，批判的言论很少，这在延续10年以上的游戏系列中是相当少见的。



←↑虽然是初代作品，却已经具有了系列的雏形。

下面，我们就选择《牧场物语》各个时代发售在不同机种上的作品进行简单介绍，为大家回顾一下这个享有盛名的游戏系列。



远离喧嚣之世的名作系列 在梦幻的牧场中体验宁静的田园生活

SFC 牧场物语

于1996年8月6日在任天堂SFC主机上发售的系列第一作。本作为后来的《牧场物语》系列奠定了基本的世界观与游戏氛围。本作的牧场已经具有了农地和动物小屋的设定，玩家要在牧场中培育作物与家畜，逐步积累金钱，完成镇上的各种事件。本作最大的特征是每天只设定了从早晨6点到下午6点的12个小时，如果时间到达了下午6点，则直到玩家选择让主人公去睡觉为止，时间都不会再发生变化。也就是说，只要玩家愿意，可以在一个晚上把牧场中的地全部耕完。游戏中最基本的收入来源是农耕，玩家可以在耕地上种植马铃薯、番茄、玉米等作物，也可以撒下牧草的种子。牧草长成后就可以收割作为家畜的饲料。游戏中的家畜有两种：鸡与牛。养鸡小屋中最多可以养12只鸡，只要每天给予饲料，鸡就会下蛋，把鸡蛋放到孵化箱中就能增加鸡的数量。养牛小屋中最多也可以养12头牛，给牛喂饲料，并且用刷子为牛清洗，就能增加牛的爱情度。长成的牛可以挤牛奶，牛奶的质量会随爱情度变化。本作中已经存在恋爱与结婚的设定，游戏中可以追求的女孩子共有5位。



N64 牧场物语2



与初代相隔2年半之后的第二部家用机版《牧场物语》，平台已经从SFC换到了新一代的N64。本代的剧情与初代有所联系，故事发生在初代数十年后的世界，主人公从亡故的祖父手中接管了牧场，将在“花之芽町”度过3年的牧场生活。本作与系列前面的作品不同，使用了3D的绘图手法。游戏中的时间数量和对话内容得到了大幅扩充，和镇上居民的交流变成了游戏中的主要乐趣之一。本作中的1年分为春、夏、秋、冬4个月，每个月30天，也就是每年120天。游戏从春月3日开始，至第3年的夏月1日止。届时，主人公的父亲会对牧场及主人公本人的“幸福指数”进行评价，如果获得较高评价，则玩家还可以继续进行游戏。本作中增加了“作业等级系统”，让主角反复进行某种工作，该工作的作业等级就会提升，工作效率也会随之提高。本作中还首次使用了背包（Rucksack）系统，玩家可以将农具和道具装在包里携带，应用灵活度大幅提升。此外，本作还复活了在GB版中被取消的结婚设定，不过，游戏中有“情敌”存在，会和主人公争夺女孩子的芳心。

GBC 牧场物语GB3 当男孩遇到女孩

《牧场物语》在GB系列上发售的第3部作品，美版的标题叫做《Harvest Moon3》。游戏一开始，玩家先要选择主人公的性别，男孩和女孩的开篇剧情不同，但结果都是男孩和女孩共同开始经营女孩父

牧场物语系列全作品表

作品名	机种	发售日
牧场物语	SFC	1996年8月6日
牧场物语GB	GB	1997年12月19日
牧场物语2	N64	1999年2月5日
牧场物语GB2	GBC	1999年8月6日
牧场物语 中秋之月	PS	1999年12月16日
牧场物语GB3当男孩遇到女孩	GBC	1000年9月29日
牧场物语 中秋之月 女孩版	PS	2000年12月7日
牧场物语3为真心点燃火焰	PS2	2001年7月5日
牧场物语 矿石镇的伙伴们	GBA	2003年4月18日
牧场物语 美妙生活	NGC	2003年9月12日
牧场物语 矿石镇的伙伴们 女孩版	GBA	2003年12月12日
牧场物语 美妙生活 女孩版	NGC	2004年7月8日
牧场物语 Oh！美妙生活	PS2	2004年11月11日
牧场物语 幸福之诗	NGC	2005年3月3日
牧场物语 小矮人工作站	NDS	2005年3月17日
牧场物语 幸福之诗 世界版	NGC	2005年11月10日
牧场物语 中秋之月 男孩&女孩	PSP	2005年11月23日
牧场物语 小矮人工作站 女孩版	NDS	2005年12月8日
牧场物语 你与育成岛	NDS	2007年2月1日
牧场物语 无忧之树	Wii	2007年6月7日



亲留下的牧场。玩家选择的一方是游戏的主角，而没有选择的一方是主角的助手。本作中存在“有名度”和“助手信赖度”设定，其水平与结局判定有关。主人公到市镇接受委托并成功完成就可以提升有名度，不断派遣助手进行工作就可以提升助手信赖度。助手信赖度越高，进行工作时的成功率与效率就越高，当提升到一定水平时，交待助手进行工作时还会出现“完全委托”选项。本作中也存在结婚设定，但可以追求的对象只有助手一人。发生事件时只要选择正确的选项，爱情度就会提升，不断积累爱情度之后就会发生告白事件。主角的性别与结婚事件的处理方法有关，男主角在结婚之后依然可以继续进行游戏，而女主角只要完成结婚事件就会直接进入游戏的结局。此外，主角与游戏中其它角色间也存在“友好度”的设定，友好度高的角色会赠送主角道具。

GBA 牧场物语 矿石镇的伙伴们 女孩版

《矿石镇的伙伴们》是《牧场物语》系列在GBA上的第一部作品，发售于2003年4月18日。同年的12月12日，厂商又再次推出了这款《女孩版》。《女孩版》中增加了原版中所没有的开篇剧情：厌倦了都市繁忙工作的主角偶然间看到了牧场的宣传单，出于对田园生活的向往，主角立即做出了改变人生的决定，卖掉都市的住所来到乡下。可到达宣传单上所写的地点后，主角发现眼前竟然是一片荒芜的土地。无路可退之下，主角只得开始想法让牧场复兴。本作中的作物有十几种，要根据季节进行种植。可以饲养的家畜有鸡、牛、羊三种，分别可以收获蛋、奶和羊毛。本作中也可以进行垂钓和采矿。在矿石场采得的矿石除了可以出售外，还可以用作农具及饰物的原材料。当玩家对自宅进行扩建并拥有了厨房之后，就可以在厨房中利用收获物和购买到的材料制做料理，制作成功的料理还会记录进食谱之中。还有，如同本作的标题一样，游戏中的配角数量非常多，事件也非常丰富。特别是住在教会后面的7位小矮人，搞好关系之后还可以协助进行农场的工作。

PS2 牧场物语 Oh！美妙生活

2003年9月发售的NGC版《牧场物语 美妙生活》是《牧场物语》系列的第10部作品，其关联作品的数量在系列中是数一数二的。除了在2004年7月推出了《女孩版》外，还于2004年11月以《牧场物语 Oh！美妙生活》的标题移植到了PS2上。《美妙生活》的游戏内容由6章构成，主人公将在游戏的舞台“忘却之谷”中度过30年的时光。与系列中其它作品不同，《美妙生活》中的1年只有40天，每个月只有10天。在NGC的第一版中，玩家不能在流程结束后继续进行游戏，只能看到游戏结束后镇上住民和家人的样子。但在后来的《女孩版》和PS2版《Oh！美妙生活》中，流程结束后的维持变为可能，玩家可以继续让主角在自己的牧场中生活下去。同时，这两个版本还为了对应女性玩家而增加了“换装系统”，玩家可以在游戏中改变主角的装扮。另外，PS2版还进行了一些专门的调整，例如结婚后有可能生下女孩等。还有，PS2版更改了游戏的片头，启用了日本流行音乐组合“DREAMS COME TURE”的曲子作为主题歌。

NGC 牧场物语 幸福之诗

2005年春在NGC上发售的《牧场物语》作品。本作回到了系列最初的舞台“花之芽村”，主人公的性别可以自行设定，牧场的修建地点也可以在“村庄中央”“大海近边”与“河川沿岸”三个地点中进行选择。本作中出现了“农场的竞争对手”，这个名为“里安”的角色会和玩家进行牧场的对抗经营。2005年11月，厂商又推出了这款作品的复刻升级版本《牧场物语 幸福之诗 世界版》，同样发售在NGC上。在这一作中，竞争对手里安变成了可以追求的角色。由于主人公的性别是玩家自由选择的，里安的性别也会随之变化，如果主人公是男孩，则里安就是女孩，反之亦然。总体来说，《幸福之诗》是一部制作精良的作品，但由于被NDS的《小矮人工作站》抢了风头，造成的影响力显得略小了一些。

PSP 牧场物语 中秋之月 男孩&女孩

《牧场物语 中秋之月》是《牧场物语》系列的第5部作品，发售于1999年，《女孩版》发售于2000年。《牧场物语 中秋之月 男孩&女孩》是这部作品的PSP复刻版，一款游戏中包含了《中秋之月》和《女孩版》双方的内容。本作中的农耕包括“开荒”的内容，玩家要除去乱石和杂草以开辟新的耕地，这个设定受到了玩家的好评。和作物的季节性相对，本作中带有“塑料大棚”的设定，在大棚中可以不按季节种植作物。本作中可以驯养马匹，养成的马匹可以挂载移动式出货包，非常方便。PSP版基本上是原作的忠实复刻，保留了原作中的各种要素和事件，耕作、放牧和交流都得到了完全保留。不过，原来的《女孩版》中女性主角完成结婚事件后就会强制进入结局的设定并没有得到改变，这令一些玩家感到有些不满。

NDS 牧场物语 你与育成岛

2007年年初发售的NDS版《牧场物语》新作。主角乘坐的船遭遇了海难，醒来之后才发现自己身处一座不认识的小岛的沙滩上。一起被冲到这个岛上的出货商太郎一家告诉主角，他是第一个踏上这座岛屿的人。在这个偶然的契机之下，主角萌生了将这个无人岛逐步改变成一座繁荣岛屿的想法。于是，主角决定在小岛上建设一座牧场。本作中的操作几乎都是用触笔来完成的，从移动到道具选择，都需要玩家用触笔在触摸屏上亲自动手。自《牧场物语GB3当男孩遇到女孩》以来，本作第一次恢复了稻谷的种植，玩家可以在岛上开辟的耕地上耕种粮食。同时，本作中的各种收获物都会根据质、量和鲜度进行等级评定，这和玩家最终的收入直接相关。本作对应任天堂Wi-Fi通信系统，玩家可以通过网络和别的玩家相互交流。另外，本作原本预定于2006年12月21日发售，因为各种原因延迟发售了一个多月。

另一个牧场物语——《新牧场物语》系列

《牧场物语》系列发展10年后，Marvelous Interactive希望在原来的人气基础上对这个传统系列的生命力进行进一步开掘，开始委托日本知名游戏开发公司策划开发与原先作品风格不同的《牧场物语》，这就是《新牧场物语》系列。冠以《新牧场物语》之名的游戏目前有4款。《新牧场物语》系列中的作品保留了原牧场物语中农耕、畜牧的基本内容，但从画面风格到剧情都进行了非常大的改动。

PSP 新牧场物语 无垢之命

于2006年4月27日在PSP上发售的《新牧场物语》系列第一作，开发方是ArtePiazza。故事讲述一位生活在南洋孤岛上的老学者创造出了一个崭新的生命。这名外表与人类毫无二致的少年被称作“无垢之命”，但老学者并没有告知少年这个事实，只是让他在岛上像普通人那样生活下去。于是，一个奇迹开始在少年在与大自然与岛上居民的交流中孕育起来。作为拥有崭新故事背景的新系列开端，本作除继承了《牧场物语》中原有的耕作、畜牧、交流外，还大幅强化了冒险要素，岛上有很多神秘的地点等待着玩家去探索。另外，本作还强调了“未来生活”的感觉，主角居住的环境不再是朴素的农庄，而是具有高科技设施的未来建筑。

NDS 符文工房 新牧场物语

于2006年8月24日发售在NDS上，开发方是Neverland Company。本作的游戏方式与传统《牧场物语》系列有所区别，具有像RPG游戏一样在迷宫中探索并打倒怪物的要素。被打倒的怪物可以收服成为同伴，并协助主角进行牧场的工作，还可以用来生产奶和蛋等农副产品。本作中导入了“符文点数”系统，主角的各种行动都需要消耗符文点数，玩家需要根据符文点数对日常行动进行统筹。随着游戏进行，主角的点数上限还会上升。本作对应任天堂Wi-Fi通信，玩家可以通过网络和其他玩家进行绘画聊天、道具交换以及牧场照片展示等等。此外，本作加入了全动画片头，还在对话中实现了真人语音，这在旧《牧场物语》系列中是比较少见的。

PS2 新牧场物语 纯·无垢之命

《新牧场物语 无垢之命》的移植版，于2007年3月29日发售在PS2上。本作是《牧场物语》系列10周年纪念作品，首批限定版中附送“《牧场物语》系列10周年纪念”DVD。本作除保留原作要素之外，还追加了“亲密度镜头切换”“字典模式”等要素，并追加了很多和村民们的交流事件。

NDS 符文工房2

正在开发中的《新牧场物语》系列第4部作品，开发方是Neverland Company，目前还未公布发售日。本作是《符文工房》的续作，系统将在《符文工房》的基础上进行修改与强化。本作的主人公是一位名为凯尔的青年，他为了寻找自己生活的“目的”而来到了诺兰多王国的边境小镇，开始了崭新的牧场生活。由于初代《符文工房》获得了玩家们的好评，此次的续作也成为了《牧场》爱好者们非常关注的一款游戏作品。

FANTASTIC 4 RISE OF THE SILVER SURFER

PS2	本刊译名：神奇四侠 银影侠的威胁			
	Take Two	39.99美元	2007年6月15日	
动作冒险	DVD-ROM	美版	1-4人	70KB

神奇四侠二次点燃银幕激情 游戏改编作品素质平平差强人意

《神奇四侠》这部超级英雄电影相比其他同类作品，无论是技术表现力还有影响力，似乎都稍逊一筹。大概就是因为他们每一个人都不是绝对的强者，无法单独面对强大的敌人。然而正是因为有了协作的必要性，于是在改编成游戏后反而成了它的优势所在，使得该作在电影改编的游戏中，还算是比较值得玩的作品。

□文/小沛

电影、动画改编的游戏作品通常素质不是很高，例如前段时间令人反胃的《蜘蛛侠3》。本次的《神奇四侠 银影侠的威胁》是与电影同步推出，并且涵盖了当前所有的游戏平台。其中，PS3版和360版相同，PS2和PSP版类似，Wii和NDS则自成一体。这么一个游戏基本被分成了4种不同的版本，这些不同的版本中，自然是PS3和360的素质高一些，PS2一类的次之。不过相比之前的《蜘蛛侠3》来说，本作实在是要强太多了，起码支持4人游戏，个人在游戏中都要发挥不同的作用，那种合作的感觉是很多游戏都达不到的。以下我们就为您介绍这款游戏PS2版的一些情况。

游戏系统简介

《神奇四侠 银影侠的威胁》是一款纯粹的动作游戏，角色们不能跳跃，因此除了模拟摇杆控制行动，十字键用来换人之外，其余所有的按键都与攻击、防御有关。其最基本的攻击非常简单，就是按叉键，最多可以完成5连击或者按住不放发动蓄力攻击。其余像是三角键、方块键、圆圈键、R1、R2之类都是使用超能力攻击，这些攻击都是需要耗费能力槽的，也就是每个角色身下的蓝色圆圈所表示的东西。每个角色一开始只有三格能量，而超能力有的需要耗费一格，有的需要耗费两格，威力自然是耗费能量多的大一些。积累能量的方式有两种，一种是通过打倒敌人后自己增加，另一种是打坏场景中的一些物品，获得蓝色的能量补充。补充体力是获得绿色的亮点，不过每个角色如果被打倒的话，过一小会儿就会自动复活……这样看来，似乎补充体力的意义不大。



↑混战时的站位对战局很关键。

本作有着丰富的升级系统。每个人都可以通过升级学会更多的招式、提升攻击、防御和体力。如果是一个人玩的话，最好不要只盯着一个人用，否则很容易造成角色间的能力发展不平衡，因为每个人都有独到的用处，均衡发展对后来会有很大帮助。另外，本作的每一关都会有一些隐藏路线，这些地方一般会有一枚“神奇四侠徽章”，每关四枚，仅作为完成度和开启隐藏要素的用途。喜欢追求完美的玩家不妨耐心找一找。

缺一不可的协作

本作在单人玩的时候，一个人需要通过不断切换角色来分别使用他们的技能。然而那些暂时不能操作的角色便自己按照电脑的意思行动。由电脑控制的角色自然在配合方面做得很差，基本发挥不出角色的优势，因为他们只会做一些普通攻击，连超能力都从来不用。因此，在玩这款游戏时，最好能有四个人一起玩，大家实现做好分工，每个人都在战斗中运用一套有效的战术，那么战局将会变得非常具观赏性，同时事半功倍。



↑隐形女在本作中的能力增加了不少。

现在能够多人游戏的作品数量不是很多，然而多人游戏的乐趣又是单人所无法比拟的。再看看这款游戏，由于每个人都有自己的长处和短处，因此配合作战的要求更高，也就令玩家们在游戏时更容易投入，需要适时发挥自己的作用替同伴解围，或者为队友们制造进攻的机会，而不是各打各的。这样的协作游戏，在多人游戏中又成为了较为少见的类型，算是本作的最大亮点。

所谓的剧情改编

说实话，这款游戏除了角色方面，剧情和电影是没有什么直接关系的。与其说是改编自电影的游戏，倒不如说是借用了电影中的角色进行一场全新的冒险。这个游戏实在是没有什么剧情可言，每个对话除了能表现出角色们的性格之外，实在都是再无聊不过了。游戏中出现的敌方角色也都是原创的，与电影没什么关系。包括角色们的能力，也都为了方便游戏的设计而稍加改编。

用电影改编成游戏，其实是拓展电影价值的一种

揭秘四侠的神奇能力 多人协作的入门级指南

奇幻先生 REED



奇幻先生Reed是神奇四侠的精神领袖，能力就是随意拉伸身体的各个部位，在本作中他还可以发电，按方向键的上可以使用他。Reed的攻击力很一般，每次攻击的间歇比较大，蓄力攻击范围很窄，攻击的距离还凑合。在四个人当中，攻击的实力算是第三位，仅仅比隐形女强一点。其超能力攻击有中远距离的长手突击、伸长双臂的旋转攻击、电球发射和放电等等。

中远距离的长手突击的攻击力很有限，而且范围很窄，对付一些飞在远处，并且我们无法到达该处的敌人时，这招比较管用。旋转攻击算是他最好用的一招了，在被敌人包围时这招最具奇效，威力也比较理想。其中距离的电球发射用来对付大型敌人和BOSS时最好用，不但威力大，而且打中敌人也会有硬直时间，便于施展连续攻击。长时间放电通常是作为开启机关时用的，虽然也有攻击力，但由于发动时本身不能移动，并且很容易被敌人打断，所以实用性不高。

石头人 BEN



石头人Ben为人憨厚，能力是变身成坚硬的石头人，具备极高的攻击、防御能力，可以轻松破坏一些巨大的障碍物，按方向键的下可以使用他。石头人的攻击力最高，只不过所有的攻击手段都是近距离的，所以只能冲在最前面与敌人肉搏。他的攻击速度不是很快，但能给敌人造成短时间硬直，保证了敌人不会反击。其超能力攻击有挥动双拳、短距离冲撞、地震等等。

石头人的超能力其实是应用范围最窄的，只不过因为攻击力高，所以在BOSS战时才能派上用场。例如挥动双拳，比普通攻击的距离还窄，只不过可以一下将敌人击倒而已。短距离冲撞也实在够短的，好像就是身子往前一顶而已，缺乏华丽的效果。至于地震，那就更让人哭笑不得了，看起来很有魄力的一击，却连敌人都震不倒……所以，使用石头人时，大家还是老老实实地用他的普通攻击吧，他的这些所谓的超能力其实还真没有普通攻击那么实惠，只用来对付BOSS就行了。

隐形女 SUE



隐形女Sue是奇幻先生Reed的恋人，能力是隐形，并且能够控制磁场力盾，本作中她还会冰冻敌人，按方向键的左可以使用她。隐形女的攻击力很低，但攻击范围比奇幻先生要远一些，连续打击的速度比较慢，很容易被敌人反击。她的超能力攻击有冷冻术、隐身术、磁场力盾等等。这些能力基本上都不具备直接攻击敌人的能力，而是作为辅助的作用，甚至仅仅是为了自保而已。

冷冻术的第一阶段没多少用，一旦升级为第二段时候，冷冻敌人的时间会明显变长，而且波及的范围也更为宽广。在对付BOSS时算是比较见效的辅助手段，但光凭她自己是没什么希望获胜的，必须配合石头人的强力攻击，再加上霹雳火的远距离牵制。总之，隐形女最厉害的冷冻术也仅仅是给别人帮忙。隐身术这个技能挺有意思，一旦使用则敌人将会看不到她，也就不会去攻击她，于是可以趁这个机会去打敌人一下，不过一旦碰到敌人，自己就会现身。至于磁场护盾，似乎其防御效果不是那么明显，尽管看起来挺唬人的。她还有一个可以控制移动方向的远距离意念攻击，速度非常慢，攻击力极低，也就是用于开启部分机关时才有效。

开启隐藏机关的方式

这个游戏没多少解谜要素，唯一需要费点脑子的就是开启一个个大门的方式。这四个人的能力都不相同，因此对应不同的机关都要有不同的人来开启。以下我们就为大家归纳一下这款游戏的部分机关开启方式，其后的机关也大同小异，可以举一反三。



↑这就是第二大场景中的火盆机关。

闪光石壁和铁门

这是最早出现的所谓障碍物，玩家将其直接破坏就可以通过，而破坏的方式则只有使用石头人才可以，别人哪怕是再强力的招数也没有用处。

电力开关

在游戏的初期，某些延伸出的平台没有前面的路，而这些地方旁边往往有一个小机械平台，这里就是机关了。用奇幻先生站在机械平台前，按圆圈键放电就可以激活该机关。

能量防护机关

有的大门被一层能量护罩包围着，大家可以清晰地看到中间的开关，但却无法接近。这时用霹雳火发射火球就可以穿过能量护罩，其他人的远程攻击无效。

内部机关

有的大门的机关是在里面的，在外面无论你用怎样的攻击都无法打开大门。这时，使用隐形女按圆圈键放出意念电磁波，然后玩家控制它穿过门缝就可以破坏里面的机关了。

火盆机关

在第二个露天的大场景内，有的地方会出现9个火盆，玩家只要按照中间石板上提示的位置将火盆点燃就可以了。如果点错了，那么用隐形女的意念电磁波可以将火熄灭。

变色晶石

通过了第二个露天场景后，在山洞里会出现很多晶石挡路。用奇幻先生在旁边的小晶石上使用放电技能，等这块小晶石和周围的大晶石颜色一致时，用石头人打碎它就行了。

复合机关

到了游戏后来，很多机关仅仅用一个人也是不能打开的。例如在露天的雪地场景中，有的石壁被大雪包围着，你必须先用霹雳火将雪融化，再用石头人将其打碎才能通过。

霹雳火 JOHNNY



霹雳火Johnny是隐形女Sue的弟弟，个性属于我行我素，不愿意受到约束的那种浪荡公子，能力是控制火焰，并且可以飞行，按方向键的右可以使用他。他的攻击绝大多数是远程的，攻击力虽低，但牵制效果非常理想，适合在部队的最后方，可以令敌人接近的速度变慢。他的超能力攻击就是中距离投掷火球和发射火焰冲击波，另外还有长时间中距离喷射火焰等。

中距离投掷火球这个技能升级越高越能发挥出它惊人的效果，关键要看你投掷的准确度如何，如果准确投掷到敌群当中的话，那种爆炸效果真的很爽。发射火焰冲击波也是非常常用的一个技能，因为它的攻击范围非常宽，而且是超远距离攻击，一次发动基本可以波及全屏的敌人，一般连使三次的话，可以达成清屏的效果。这一招绝对是所有人超能力中最为常用的招数。至于中距离的火焰喷射，奇幻先生的发电差不多。

手段，也就是所谓的“后产业”。但作为玩家来说，看完电影，一般会想在游戏中重温一下电影中的情节，并且自己也能够参与其中的感觉是非常亲切的。现在的电影改编游戏往往缺乏的就是这一点，人物都是来自电影，但情节却天马行空，甚至是牵强附会。玩这样的游戏总觉得自己是被骗了，完全不能产生心里的共鸣。

制作的水平差距

本作共跨了6个平台，游戏之间的差别也比较大。最优秀的当然是PS3和Xbox360版，不但画面精良，游戏方式也与PS2不同。PS2版算是质量非常中庸的一作，除了可以多人合作比较不错之外，包括画面质量、场景设计还有剧情方面都可以说是一塌糊涂。前几关的场景除了布局不同之外，房间设计、机关、路面等要素完全一样。就像是做好了一块块的模版，然后随意排列组合就形成了一个新关卡一样，实在让人玩得很犯困。到了第二个大场景的时候，人们会觉得眼前一亮，终于有新鲜的了……然而别高兴得太早，这不过是新一轮排列组合的开始罢了。

这个作品就是不断地打来打去，没有太多需要费脑筋的地方，所有的机关前面都会有提示，告诉你应该怎么开这些大门。或许你可以理解为这是厂商心细、体贴，为了不让大家浪费时间思考，可这是不是也太低估玩家的智商了？那里面的机关实在是没有什么难度，又不是像其他游戏需要解谜或者拿什么关键道具，也不过就是利用某个人的某种能力罢了。不过本次我们介绍的是PS2版，至于除PS3和360之外的其他版本究竟是不是也有这种问题，那就不好说了。



↑PS2版画面的粗糙是有点说不过去。

没有硬直的战斗

关于“硬直”这个概念，大家应该都有所了解，也就是当受到攻击时会出现短时间的无法行动，或者发动攻击后的短时间内无法行动。但这个游戏基本没有这个概念，你只能和敌人硬拼！这一点在单人游戏时特别明显，因为别人不会为你做掩护，所以基本上是你打对方的同时，对方也在打你，幸亏这个游戏到处都有补充体力的地方，否则，就是再厉害的高手也会觉得非常头痛。

电影改编游戏的质量大概只能做到这种水平了，谁让它是电影的附属品呢？



动漫游戏周边缤纷呈现

次世代商城

继上次我们推出BLACH虚面T恤大获好评之后，又再送上三款热卖人气产品，从可爱的喵喵到经典的搞怪食人花、魄力逼人的使徒袭来！这三款T恤再版登场，如果去年错过，那这次可千万抓紧机会啦！尤其是EVA的新旧两款T恤，搭配购买还可作为情侣衫哦。

独特个性　炫酷一夏！

数量有限　先购先得！

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例：周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部
- 邮编:100011
- 邮购电话:010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中!

每张汇单邮费一律10元!
凡购买任意3件及3件以上享受特别优惠价30元/件（仅限T恤）



凉宫春日的忧郁SOS团T恤

凉宫春日的忧郁之SOS团降临！一手插腰，一手指向天空，团员们围聚团长大人身边，集体摆出最拽造型热血沸腾！左下角印有SOSO团标以及英文说明。绝对团迷标准装备。



怪物猎人烤肉T恤

玩过怪物猎人的一定记得游戏中打猎烤肉的一幕吧，成功烤好以后兴奋的举起肉大喊“上手にけ焼けました”。现在看着T恤上的肉有没有流口水呢？后面还有怪物猎人的英文字样，今夏让我们做个最出色的猎人！



多罗与流星T恤

仰望流星划过夜空，可爱的多罗许下了什么样的心愿呢？是变成人类还是要一个寿司？后领部位还有多罗的头型剪影，整个设计清新明快，让多罗陪你走过清爽一夏吧。



福音战士泛用人型决战兵器

永远的EVA,永远的经典。黑红白，最简单的三色构成最酷的设计。代表性的“泛用人型决战兵器”字样,周围加以警报式红色斜纹,充满魄力和号召力!脖子后面更印有EVA的LOGO。



阿拉蕾小咔嚓T恤

傻傻又可爱，无所不吃，神派来毁灭地球的小咔嚓来啦！正面小咔嚓呵呵傻笑的脸亲切又熟悉，背面是超经典“便便”和幽默台词“对不起，如果你在吃晚饭！”的组合，设计巧妙有趣!推荐!



军曹是也！T恤

常热暴笑动画老少皆宜，KERORO军曹是也！KERORO每每说话后面都要加一个“是也！”（であります）我们以此为主题，前面充满元气后背则是一副惨兮兮的样儿，诙谐搞笑。

2007年最秀新款T恤

所有T恤均采用进口高级精梳100%纯棉质地，穿起来触感舒适柔软，图案鲜艳耐磨耐洗，保证。每款T恤数量不多，限量发售，先订先得预购从速。目前我们只提供L号(160～170cm)和XL(170～180cm)号两种尺寸，邮购时请务必注明所购尺寸、T恤的对应编号以及购买件数，以方便我们做到准确迅速的发货。如遇L号断码的情况，凡继续邮购L号的读者将收到我们寄出的XL号T恤。
（以上图片仅供参考，产品以实物为准）



BLEACH虚T恤

相信看过《BLEACH死神》的人，一定对那“虚”无表情充满压迫感的面具印象深刻。这款T恤正充满了这种魄力，穿上后仿佛能感觉到力量的爆发！



战神2迫力T恤

火爆震撼、爽快杀戮的至高感官冲击,巨作战神2的魅力无人能抵,我们的T恤同样如此。手持双刃的克里托斯在黑色底的衬托下更显狂暴，与LOGO相结合后完全再现游戏风格！



太鼓达人T恤

敲响欢快的太鼓“咚”与“锵”，轻松的图案亮丽的颜色，激起你夏日活力！“太鼓达人”早已遍布大街小巷，穿着这件T恤向大家证明你是个真正的资深太鼓玩家吧！




¥35 编号:6297

口袋妖怪T恤B款

●为了维护世界的和平……白色的未来有光明的明天在等待。喵~~喵~~，最有魅力的反派小精灵，喵喵华丽登场。手指精灵球，一副调皮刁钻的姿态。



¥35 编号:6309

福音战士T恤B款使徒袭来版

●“使徒、袭来”看过EVA的人都对这句话记忆深刻吧？正面是第一话中登场的第三使徒萨基尔的形象，背后是该话的标题，醒目无限侵蚀你的绝对领域！



¥35 编号:6286

马里奥主题T恤B款

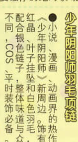
●为了抢时间，我们一路加速然后一头撞上食人花，接着就呜乎哀哉“GAME OVER”…这就是新款马里奥T恤演绎给我们的精彩一幕，正背图案搭配幽默经典。




¥19 编号:7805

少年阴阳师勾玉项链

●与日本神话息息相关的代表性勾玉，颜色翠绿剔透，触感冰凉令人产生无限遐想。佩戴它你也成为超越晴明的阴阳师！赶紧试试看召唤式神吧！



¥19 编号:7816

少年阴阳师羽毛项链

●小说、漫画、动画界的热作《少年阴阳师》新周边饰。有红晶、叶子挂坠和白色羽毛，配合银色链子，整体味道与众不同，COS、平时装饰必备。



¥39 编号:7838

羽翼时尚多用包

●以羽翼中的代表性形象黑白莫可娜为主题，尺寸22*22CM，使用光滑易擦的漆皮黑白光泽鲜明。肩袋长短可调，多层式设计，斜背、肩挎皆可，时尚又实用！



¥25 编号:7850

FF云狼钥匙包

●印有云狼图案，配合黑色皮革和铆扣，风格粗犷前卫。打开尺寸13*11CM。对于喜欢最终幻想或者各色风格的人而言绝对不可错过！



¥25 编号:7849

EVA钥匙包

●最酷的钥匙包！黑红相间的颜色搭配，外圈镶有闪亮的铆扣，按扣式设计便于打开，内有夹层不仅可以扣钥匙还可放置钱币。



¥19 编号:7827

名侦探柯南笔记本

●无限感动再次汇集，详细记录各种案情的线索的侦探必备道具。仿皮外壳烫金柯南LOGO，里面印有各部剧场版的资料介绍，亦可作为普通笔记本使用。



¥19 编号:7456

最终幻想 神罗戒指项链

●以戒指为项链坠的设计使得男女玩家都可佩戴，神罗公司的代表性配饰证明你对最终幻想系列的执著。



¥25 编号:7445

最终幻想眩酷腰链

●链子分为粗细两股，两端可以随意扣在裤别上，其中一端坠有8代中的银色狮头标志。



¥32 编号:7287

柯南神秘投影钟

对准白色、黑色或者纯色墙壁平面按下按钮，即可通过投影显示时间日期。夜间看时间格外方便，配有钥匙环开门时还可当作夜灯使用。



¥39 编号:7254

柯南秘密侦探笔

●一头正常书写，一头为隐形书写要使用笔尾端的蓝灯照射才可看到。尾端还有红色激光灯，方便作为教鞭指示。（切务对人眼直射或用于其他非正常用途）



¥29 编号:7782

新超级马里奥兄弟小情景5件组

全套共包括马里奥、路易、超级蘑菇、乌龟、栗子头5款，每一款角色的造型、上色都非常细致，配合相应可插拔的砖块、水管式底座，幽默有趣，将游戏中的一幕幕真实立体呈现！



¥49 编号:7760

Goomba玩偶（马里奥版）

玩过游戏的人一定都对这只Goomba记忆犹新吧？四处游荡的小敌人，尺寸高约25*17cm，工艺细致，那上扬的眉毛、尖尖的牙和凶悍的眼神，表情惟妙惟肖！头戴马里奥的红色小帽子，可爱有趣！



¥49 编号:7771

Goomba玩偶（翅膀版）

与马里奥版的工艺尺寸一样，也曾经在耀西中出现过的带翅膀的飞翔Goomba。身后的小翅膀显示出它的与众不同，用头顶的吊绳挂起来赏玩格外有趣，经典收藏！



¥35 编号:7793

名侦探柯南夏日清凉雨伞

●蓝白相间带来一片清凉的柯南三折伞，携带方便，男女皆可使用。每一页上都印有柯南的标志性图案。



¥32 编号:7726

蓝龙经典火机套装

●XBOX360游戏大作《蓝龙》打火机。深蓝色底漆配浅蓝色图案，完美再现原作风格，正面的蓝龙图案与背面蓝龙英文相得益彰。附带机油和吸嘴。注意：未成年人请勿吸烟，使用时务必注意安全。



¥39 编号:7759

黑多罗多用挂饰4件组

●比白多罗多了一丝邪恶的黑多罗登场！全套4款表情，或笑或悲每一个都令人忍俊不禁。可以作为手机擦、挂饰使用，腕带上同样印有别致的猫猫表情图案。

郑重向您承诺：更高星级认证；更多购物保障

商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。 ②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长,每增加到5颗星，信誉级别会升级到“花”级。 ③完成“五花”级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。 ④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理,商家信誉将降低一级。 ⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。 ⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

游戏市场价格广告版

本版广告联系电话:010-64472920

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2007年7月15日。

广告阅读图例

价格
（单位:元）
调查地点
商家信誉等级

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时,发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。
■投诉方法：北京安外邮局75信箱 ■邮编：100011(请在信封注明“广告投诉”)
■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料,包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

PS2 7万系列		PSP		60GB PS3	XBOX360	Wii	NDS LITE	家用机软件
1080 上海报价	1100 皇金荣新蜂	1330 普通(1.5版) 北京鼎好	1280 普通 1420 豪华 南京阿童木	4100 北京报价	2580 山东报价	2000 北京报价	1080 武汉夏源	主营各种正版软件10元至千元可以旧换新 皇金荣新蜂
1050 北京鼎好	1100 济南报价	1300 普通 1450 豪华 上海报价	1350 普通 济南报价	4100 广州报价	2600 皇金荣新蜂	2050 广州报价	1080 上海报价	PS3 高达无双 430 元 芜湖游戏人
980 广州报价	1100 成都报价	1350 普通 山东报价	1320 普通 广州报价	4100 上海报价	2600 上海报价	1980 上海报价	1050 北京鼎好	NDS 赛尔达传说 320 元 上海报价
1100 天津报价	1100 深圳报价	1350 普通 1450 豪华 成都报价	1360 普通 重庆报价	4150 成都报价	2600 成都报价	2050 成都报价	1080 成都报价	PS2 大蛇无双 400 元 成都报价
1100 山东报价	1080 重庆报价	1350 普通 深圳报价	1380 普通 天津报价	4000 山东报价	2600 广州报价	2000 山东报价	1100 广州报价	PS3 忍龙Sigma 450 元 广州报价

北京皇金荣新蜂电玩

www.newbeegame.com

★PSⅡ3-5系全新标配1450-2550元 ★PSⅡ7系豪华套装：双震动手柄+电源+AV线+S端子线+分量线（高清）+支架+8M黑金钢记忆卡+游戏（自选）+全兼容直读 1300元 ★各种烧录卡、记忆棒均有现货
★PSP经济套餐：原锂电+直充+线控耳机+挂绳+PSP包+2G高速记忆棒+屏幕贴+游戏+免邮费 1730元★Wii主机配件均有现货,各版本PS3推出豪华套装,欢迎来电垂询。
★PSP豪华超值套装：双锂电池+直充+座充+线控耳机+挂绳+数据线+软包+屏幕贴+黑角保护套装（水晶壳+支架+5个外接摇杆）+2G高速记忆棒+正版UMD引盘+免邮费 1980元（本店所售PSP均可按顾客需要刷成任意版本，可玩下载游戏，一机双用。本店现有PSP ROM1000余种，现有促销活动：另加190元可更换为4G高速记忆棒）
★NDS Lite套机：锂电+双触笔+烧录卡（免刷机）+1G储存卡+贴膜+读卡器 1490元（有烧录卡下载ROM一千余种）★以上机种均有限定版全新标配1080~2800 ★本店主营原装主机、正版软件、原装配件 ★另有多年经典收藏限定主机、配件、最新正版软件，详情请致电：64060834或84039110。★Wii豪华套装：主机+双节棍手柄+电源+AV线+WiiKey直读 1980元（加100元可换为220V直插电源）★本店电话咨询时间：周一至周五，早十点到晚七点★总店/邮购地址：北京市东城区鼓楼东大街271号★电话010—84039110 ★邮购电话：64060834 ★传真：64068644 ★邮编100009 ★收款人/户名：李君轶 ★银行汇款：建行：4367420011240033207 招行：6225881002224300 工行：6222000200106085053 ★鼓楼店：北京市鼓楼东大街282号 ★电话010—64028308 ★中关村店：中关村一号海龙大厦六层 Y610 ★电话：82660038★本店承接各种主机维修、PSP升降级、刷机、硬降故障修复，NDSL刷机等业务，欢迎来电垂询。

北京鼎好信诚游戏精品店

本店精修各种游戏机，欢迎来电垂询。
本店网上购物商城：shop33963096.taobao.com

本店郑重承诺，所售商品均系原装正货。让您在本公司购物省心、放心 安心。
★60GB版PS3：含全部原装配件 4050元 ★Wii：含全部原装配件并加装WiiKey直读 1850元
★PSⅡ超薄7万系列套机：双震动手柄+电源+AV线+完美直读+支架+8M记忆卡+S端子线+游戏：1200元 喜讯：所有PSP均可升为3.03版、3.10中文版，所有下载游戏免引导
★PSP豪华版主机,可玩下载游戏：原锂电池+电源+耳机+线控+挂绳+包：1360元
★PSP豪华版主机：原锂电+电源+耳机+线控+挂绳+包+2G记忆棒+贴膜+游戏：1650元
★XBOX360：无线手柄+电源+D端子+耳机+遥控器+20G硬盘 2580元
★GBASP主机：原锂电池+电源+GBA卡 520元 ★NDS下载游戏百种 60元
★加亮版神游GBASP 原装锂电池+电源+GBA卡 650元★PSP上网对战神卡 180元
★NDSL套机：锂电+电源+双触笔+烧录卡（免刷机）+8G储存卡+贴膜+读卡器 1400元
★NDS主机套机：原锂电池+电源+双触摸笔+挂绳：780元★高价回收二手机
★PSP模拟PS一代游戏光盘5张：40元 ★PSP经典游戏光盘（23张）：140元（包括***种以上游戏）PSP经典高清电影光盘（50张）：220元 ★PSP最新下载游戏15张（包含所有最新游戏）：90元 ★PSP经典韩剧，包括十余部连续剧 80元
★二手PSⅡ主机：振动手柄+完美直读+游戏：700元（八成新以上）
★各色PSP（蓝、白、粉、黑），均有现货，欢迎电询。★本店推出代客刻盘服务，现有PSP电影、动画、电视剧、mp3、游戏等娱乐内容，品种齐全，可随意搭配，价格电询。（所有邮购均走EMS，欢迎顾客光临本店网络商城）
★电话 010-63274599 ★邮编 100053 ★本店地址：广安门桥南西二环附路100米路西椿树馆站金工宏洋大厦B座5层502C ★乘车路线：5路、122路、49路、410路椿树馆站下（本公司有具体商品目录欢迎索取） ★邮购地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱 ★收款人：鼎好信诚公司

南京阿童木电玩专卖

本公司创立于1988年，18年经营已成为集自有产权店面、自主电玩市场、商贸一体的实体公司。质量第一，信誉为本，薄利多销，货真价实。

★PSP 1.5版：1280元 ★豪华：1420元 ★NDSL：1080元 ★PS2 7万系：980元
★XB360主机：2580元 ★60GB版PS3：含全部原装配件 3950元 ★Wii：1860元
★总部/邮购地址：鼓楼中央路37号（联通大厦对面厚载巷路口） ★邮购电话：025-83373658、83975006 ★分部：阿童木大富豪电玩城（由本公司招商管理）自营柜：周先生 ★招商管理电话：83975006 ★王天智 总经理 ★收款人：王天智 ★邮编：210008 本公司高薪招管理、营销、维修人员。

武汉夏源电玩

本店全年销售各主机正版软件，并提供游戏贴换服务。

★总部邮购地址:武汉市汉口前进五路中心电脑广场1楼A12号
★收款人：夏莉娅 ★电话：027-82774106 ★邮编：430020
★天上娱乐家庭娱乐系统展示厅＆电玩店 ★PS3/XBOX360/WII/PS2/PSP
★官方网址：www.51e3.com ★淘宝店：shop34188950.taobao.com
★邮购热线：027-59200850，027-62061957 联系人：吴小姐，熊小姐
★地址：武汉汉口前进五路中心电脑广场三楼正。
★欢迎本地朋友前来试玩,咨询,购买,淘宝网购,支付宝交易,财物两安全。

游戏机维修总公司

修理游戏机咨询 电话：010-83131361 QQ：12364762

所有游戏机维修费均为100元

★包括PS2不读盘、Xbox三红灯等修理费均为100元，提供维修教学资料
★邮购地址：北京市宣武区广安门内大街319号广信嘉园B5B ★电话010-83131662
★收件人：马铭晖 ★邮政编码：100053 ★网址：www.games999.com

芜湖游戏人电玩店

×1 本店销售各类主机、正版软件并提供贴换业务

★PSP3.30OEA’中文:1380元，豪华版:1520元（6色齐全）★IDSL：1130元
★PSII77006（改机+原柄）:1190元 ★XBOX360韩版：2660元（软刷光驱+无线原柄） ★60G港版PSIII：3890元 ★WII（Wiikey改机）:1900元
★总店/邮购地址：安徽省芜湖市劳动路113号（交通医院对面）
★电话：0553-3396755 ★收款人：袁伟 ★邮编241000
★售后维修部：黄山路182号（市三中旁） ★电话：0553-3815770

次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS



绝对超值的PSP游戏专集第二版出击！全面收录暑期你不能错过的四十五款，包括二十五款最新最热门的游戏，以及二十款经典大作，一书在手，游戏无忧，彻底体验PSP主机带来的乐趣吧！四张DVD容量满载，更加超值。

暑期必玩45款PSP游戏

■良心价：19.80元　　7月1日出版



受到机器人迷热烈响应的《机战FAN》第二辑出击！全面收录多款机战经典游戏的内容并制作了最新作《机战OGS》的彻底攻略！

机战FAN2

■定价：19.80元　　7月17日出版



今夏最狂T恤集合，带来各大潮流品牌今夏风行搭配提案，本期大看点足以带给你潮流窒息感。最好看的凉爽装备，非凉拖莫数，当然还有值得拥有的波鞋大集合，众多精彩企划必将刷新你的潮流思维指数。

SO COOL 2007年第(7)期

■定价：15元　　6月28日出版



SoPlay偶像新势力—团体大特辑豪华登场！携带13组港台超强偶像团体最全面资讯，混合超精美偶像图片，让无数Fans爱不释手！原版引进，铜版纸印刷，绝对超值！

偶像新势力（团队）

■定价：12.80元　　7月17日出版



2007年最新版大图鉴！对应口袋最新作《珍珠钻石》，全面更新所有妖怪的资料，超厚576页，加送珍珠钻石原声音乐碟，上市5天内一销而光，第二刷火爆上市。

口袋妖怪终极大图鉴（第二刷）

■定价：29.80元　　上市热卖中



将口袋妖怪系列中最具人气的迷你系列玩具全面收录的豪华典藏本，共收录千种以上。口袋迷不能错过。

口袋妖怪玩具典藏

■定价：24元　　6月24日上市



超级英雄蜘蛛侠、另类收藏五月人型、魄力战神三大强档齐发！夏亚专用扎古2.0改造做例、YAMATO VF-1J一条机重制作、超合金魂 珍宝3回顾、未知的UFO来袭、枪神、最终流放飞空艇、热度变身团长、吕蒙子明护士装邪恶来袭、天真烂漫孙策伯符。

TOYS2007年第(7)期

■定价：9.80元　　6月24日出版



本期特别策划对赛尔达传说系列进行了全面透彻的回顾，并对最新作《幻影沙漏》详细攻略。同时还收录最新最热门的多款掌机游戏的彻底攻略。全新栏目内容更加充实！

掌机迷2007年第13期

■定价：5.80元　　7月4日上市

电子游戏软件

2007年第1～4、7～15期	9.80元
2007年5、6合刊(附赠toys12)	19.80元

动感新势力

44、46、48～54期	9.80元
48～54期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元

电子天下·掌机迷

2007年第1、2、5～9、11～13期	5.80元
2007年第3、4期合刊、第10期	8.80元

SO COOL(搜酷)

创刊秋、冬季、06年1～12期(2、5、10期已售完)	15元
2007年1～7期	15元

TOYS(酷玩意)

2007年第1～7期	9.80元
机战FAN2(新)	19.80元
偶像新势力团队(新)	12.80元
口袋妖怪终极大图鉴(第二版)	29.80元
口袋妖怪玩具典藏(新)	24元
口袋迷(8)	18元
PSP终极奥技	19.80元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

GAME FANTASY 电玩范特西



从2006到2007，随着《最终幻想》纪念活动的展开，很多系列中的老作品都以移植复刻的形式展现在我们的面前。其中，于2006年夏末推出的NDS版《最终幻想3》给人留下了很深的印象。玩家们在感叹画面高度进化的同时，也不禁为十几年前原作中的系统设计和故事架构而喝彩。 □文/蓍子



系列首部百万销量之作 经验与思念的彻底融合

FF2于1988年年底推出后，获得了强烈的市场反响。由于FF2中有很多大胆的尝试与创新，各方给予的评价褒贬不一，言辞尖锐的批评也相当多。在总结了FF2的经验与教训之后，FF的制作班子又于1990年4月27日推出了《最终幻想3（Final Fantasy3，下文简称FF3）》。FF3是寺田宪史参与进行剧本创作的最后一部作品，但剧情与前作并没有任何关系。FF2的剧情中，很多同伴中途身亡，而FF3的剧情中再一次将"生死"这个主题摆在重要的位置，各方都认为这与制作总指挥坂口博信在开发期间遭遇的家中发生火灾，亲生母亲不幸身亡的事件有一定关系。坂口后来在接受采访时称，希望让玩家在FF3中了解"不要将对逝者的思念仅仅停留在悲伤上，而应该具备超越悲伤的坚强"的意义。FF3在FF2大胆尝试的基础上重新改进了游戏系统，使游戏达成了较高的完成度，因而获得了各方的好评。FF3的销量最终达到了大约140万套，成了FF系列史上第一部销量突破百万的作品。



←"水晶"在FF3的剧情中依然扮演了重要地位，传承自FF1的世界观路线得到了发展。



↑FF3的职业系统与战斗模式吸取了FF2的经验教训，形成了比较成熟完整的架构。

→相隔16年复刻在NDS上的FF3已经发生了质的变化，玩家们看到的是一部全新的作品。



召唤魔法首次闪亮登场 最终幻想代名词的起源

如今已经成为FF系列代名词之一的召唤魔法，正是在FF3中首次登场的。当队中的角色使用召唤魔法后，战场上会立即出现召唤兽并作出各种行动，其效果从攻击到回复，各不相同。在FF3中，即使是同一种召唤魔法，也会因为使用者的职业不同而具有"黑""白"和"合体"三种不同的属性。在FC版中，"幻术师"职业可以随机唤出召唤兽的"黑""白"其中一种效果，"魔界幻士"和"贤者"可以唤出比"黑""白"更强的"合体"召唤兽。在复刻的NDS版中，"贤者"的召唤魔法被降格，唤出效果变为和幻术师相同。像这样"同一种召唤兽拥有复数效果"的设定只在FF3中存在，在FF4以后的作品中，同种召唤兽一般只具有一种效果。召唤魔法的获得方式是在店中购入，但FC原版中，LV6以上的召唤魔法必须在打倒相应的召唤兽之后才能购买。NDS上的复刻版取消了这一限制，即使没有打倒召唤兽，也可以购买强力的召唤魔法了。



和玩家作对的硬派设定 充满着怨念的最终迷宫

FF3最终迷宫的高难度是非常出名的，终盘部分流程漫长，战斗难度惊人，有的小BOSS实力甚至比最终BOSS还强。而且，迷宫中无法进行任何存档，为了见到游戏的最终BOSS，玩家必须毫不停歇地在迷宫中奋战。曾有玩家因为受不了FF3最终迷宫的长度而愤怒地摔坏主机，还有玩家因为在最终迷宫中耽搁时间太长而完全忘记了前面的剧情，这些都是当年围绕FF3产生的著名趣闻。根据玩家测试，就算在进入迷宫前将队中所有角色培养到上限，并且参照迷宫地图和敌人资料来玩，大概还要花上一两小时才能突破成功。据参与了FF3音响制作的时田贵司透露，最终迷宫原先并非如此，但测试员在玩过之后宣称"最终迷宫过于简单"，结果惹恼了制作人，当即下令提升难度，结果变成了成品中那个令玩家们叫苦不迭的设计。在后来的NDS版中，制作方修正了最终迷宫的遇敌率和路线构造，降低了迷宫的难度，玩家们可以比较从容地进行终盘的游戏了。

CHECK 在复刻道路上遭遇坎坷的作品 名作的延续最终在掌机之上实现

和FF1、FF2移植复刻的"顺风顺水"相比，FF3的复刻之路显得非常坎坷。2000年前后，SQUARE决定将FF3与FF1、FF2一起移植到BANDAI公司的掌机WSC上，并且完成了部分尝试开发。但是，由于WSC的销售业绩始终不佳，WS版FF3被迫宣布"无限期延后"，事实上中止了开发。随后，SQUARE又宣布要将FF3移植到GBA上，但出于各种各样的原因，开发计划一直没能启动，FF3也就成了一款在FC原版之后始终没有进行过复刻的作品。一直到2006年，SQUARE·ENIX才终于宣布FF3将重新制作后登陆NDS的消息，负责开发的厂商是MATRIX。于是，在FC版发售之后的16年，FF3终于迎来了第一部复刻作品。不过，虽然名为"复刻"，但NDS版FF3变成了全新的3D画面，系统和平衡上也进行了非常大的改动，事实上已经是一部全新的作品。

↑收录了植松伸夫创作的FF3新曲的CD也已发售。

最终幻想起步的坚实倚靠 隐藏在光环后的天才名家

到本期为止，专区中已经回顾了FF系列最初的三部作品。FF1、FF2、FF3这三款FC上的游戏标志着FF系列从探索走向正轨的起步时期，而参与过这几部游戏开发的成员们，也大多成了后来为广大玩家所熟悉的游戏制作人。坂口博信、河津秋敏、石井浩一、田中弘道这些名字，或者出现在FF系列后来的作品之中，或者出现在其它日式RPG大作的开发表中，始终受到业界各方的关注。然而，如今有些玩家可能已经不知道，在前三部FF的开发过程中，还曾经有过一位举足轻重的人物。他是个天才的程序专家，日本玩家称他为"BUG之神"，当年的日刊在报道中用"没有他的技术，就没有FF的诞生"来赞誉他的成绩——他就是伊朗籍程序设计师纳西尔·杰贝利。

纳西尔·杰贝利（Nasir Gebelli）出生于1957年，年轻时赴美学习信息科学。1980年，纳西尔和友人合伙成立了一家使用Apple II电脑进行游戏开发的公司Sirius Software，并且凭借高超的程序设计技术获得了广泛的承认。不过，技术上的优势并没有使纳西尔获得成功，Sirius Software于1981年倒闭。纳西尔随后又设立了Gebelli Software公司，并且开发出了相当优秀的游戏作




系列中首次出场的洋葱剑士

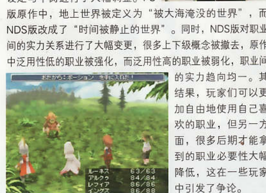
FF系列中著名的特殊职业洋葱剑士也是在FF3中首次出场的。FC原版中，洋葱剑士是主角们的初期职业，能力非常贫弱，却是游戏中唯一能够使用终极装备"洋葱系列"的职业。在NDS的复刻版中，洋葱剑士变成了隐藏职业，但洋葱系列装备的获得难度降低了很多。



对游戏平衡充满执着的田中弘道



FC版FF3中职业平衡性的调整，是由玩家们非常熟悉的著名游戏制作人田中弘道一手负责的。田中弘道（Tanaka Hiromichi）出生于1962年，年轻时就读于日本横滨国立大学工学部，1983年以打工者的身份进入SQUARE，1998年就任公司执行干事，SQUARE与ENIX合并后，担任第3开发事业部部长。FF3向NDS进行移植时，担任总制作人的田中弘道根据自己的想法对游戏中的设定与平衡进行了大幅调整。FC版原作中，地上世界被定义为"被大海淹没的世界"，而NDS版改成了"时间被静止的世界"。同时，NDS版对职业间的实力关系进行了大幅变更，很多上下级概念被撤去，原作中泛用性低的职业被强化，而泛用性高的职业被弱化，职业间的实力趋向均一。其结果，玩家们可以更加自由地使用自己喜欢的职业，但另一方面，很多后期才能拿到的职业必要性大幅降低，这在一些玩家中引发了争论。



富于朝气与正义感的少年
鲁涅斯

在FC版的FF3中，主人公的名字是需要玩家自己来设定的。但在NDS的复刻版中，制作方为作品的主人公赋予了"鲁涅斯"这个名字，但言辞的语气与性格和FC版设定非常相近。鲁涅斯是个被长老托帕帕和义母尼娜抚养长大的孤儿，好奇心旺盛，正义感强，是本作中4位光之战士的领袖人物。鲁涅斯留着一头束在头后的长发，这个设定在天野喜孝当年给FC版FF3主人公制做的设定图中就可以看到。



Luneth

行动力超群的武斗派公主
塞拉·阿尔蒂尼



和FF1一样，FF3的中也存在着一位"塞拉"公主，但她与FF1中那位只会翘首企盼拯救的柔弱公主设定截然相反。塞拉·阿尔蒂尼是萨森国国王达乌的女儿，虽然是名副其实的王室，却从小喜欢武术，而且行动力超群，喜欢亲手解决遇到的麻烦。在FF3剧情中，21岁的公主亲自加入了主角们的队伍，并且能在战斗中使用全体回复魔法和强力的攻击魔法，是个相当可靠的同伴。

Sara Altney



品，可是，因为游戏史上著名的"ATARI震动"等事件的影响，纳西尔的公司再度倒闭。

两度创业失败的纳西尔开始在世界上流浪。当他去拜访一位在Broderbund（美国教育软件开发商，设立于1980年）高层担任管理职位的朋友时，这位朋友邀请他再度进入游戏开发业。这位朋友给纳西尔介绍了两个人：任天堂的宫本茂，以及SQUARE的坂口博信。当双方进行了接触之后，由于在商品品质等方面和宫本存在意见上的分歧，纳西尔没有选择任天堂。而另一边，坂口原本就是纳西尔所开发游戏的支持者，两人见面之后觉得意气投合，纳西尔便在坂口的邀请下进入了SQUARE。从时期上讲，纳西尔和河津秋敏、时田贵司几乎是同时期进入SQUARE的。

进入SQUARE的纳西尔迅速成了公司里的主力程序员。凭借拿手的高速图像处理和3D模拟技术，纳西尔相继制作了《HIGHWAYSTAR》《飞出大作战》等作品，随后便参加了FF系列的开发。在这个时期，纳西尔的"天才"获得了公司内部成员和游戏玩家的一致承认。可以说，在几部FC版FF的开发过程中，纳西尔在开发团队中是顶梁柱一样的人物。有一个非常有名的轶事，FF3开发过程中发生了一个重大的错误，开发组成员打电话向纳西尔请教，结果纳西尔当场开始隔着电话口述起应当修改部分的程序编码，把开发现场包括田中弘道在内的所有成员惊得目瞪口呆。纳西尔的技术在游戏中的经典体现包括FF1中飞空艇的超高速卷轴，初期FF系列中的高速战斗画面，以及《圣剑传说2》中具有独特加速感的"圆环指令（Ring Command）"等。另外，这些游戏的程序引擎中的"纳西尔小节"也成了当时很多程序设计爱好者们崇拜的对象。FF1游戏中开发人员名单的第一行既不是剧本作者也不是角色设定，而是"Programmed by Nasir"，纳西尔在开发班子里的地位可见一斑。

纳西尔的另一个出名之处是"BUG"。和充满了智慧的程序设计相应，纳西尔在游戏中留下的BUG也是"惊天动地"。在纳西尔的相关作品中，最著名的BUG包括《圣剑传说2》的"打倒BOSS后按下SELECT键就会死机"以及FF3的道具无限增殖技等等。在当时的研究派玩家中，甚至有着"游戏中真正的最终BOSS是纳西尔的BUG"的说法。纳西尔"BUG之神"的称号也正是来源于此。当然，"BUG之神"是一种揶揄的说法，但没有纳西尔的程序就没有这些游戏的成功却也是事实。特别是FF3，将信息量如此庞大的地图塞进FC卡带的小小容量中，仅这一项"壮举"就足以让玩家们原谅他的错误。

FF3的开发完成后，SQUARE又提出了在FC上开发FF4的计划，这项开发依旧由纳西尔负责。可是，由于任天堂此时开始将战略转移到SFC上，SQUARE最终决定中止FC版FF4的开发，重新开始制作SFC版的FF4。于是，纳西尔在完成《圣剑传说2》的开发后离开了SQUARE，重新踏上了在世界上流浪的旅程。这位在游戏史上有着独特地位的天才程序设计师后来在美国加利福尼亚州的萨克拉门托市定居，他和坂口博信的友人关系一直持续。

METAL GEAR 猎狐犬基地

"No place to hide"——这将成为MGS4中的主旋律。不过这句话的真实含义是代表战场：身体上你可以躲藏，但是战场上的局势是不断变化着的，为了隐蔽玩家要不断适应这些变化。不管系统怎么变化，隐蔽和躲藏永远都将会是MGS的主旋律。

□文/北斗

近距离格斗术详细讲解 堪称武林绝学的CQC

CQC，是近身格斗术（Close Quarters Combat）的缩写，从MGS3开始这一系统被引入游戏当中并开始发扬光大，在随后推出的MPO以及预定推出的MGS4中都是非常实用的战斗技巧。实战中，它用于丛林、灌木、或室内战，主要是在不能使用枪支的时候，它也可用于恐怖分子在建筑物内或飞机上挟持人质的场合。这种技巧的产生，就是为了应付当你不得不在非常近的距离内与众多敌人搏斗，或你不知道敌人会从哪个方向攻来的情形。这是一种绝对的格斗技巧，当你离敌人很近时，根据具体情况选择使用匕首、枪支，或赤手空拳的与之搏斗，现实世界中通常只有特种部队成员才会使用这项技能。

提到CQC，就不得不提及另外一个术语CQB（Close Quarters Battle），国内一般翻译成"室内近距离作战"，更精准的解释应该是指"狭窄空间内"而并非"室内"。虽然都是"近距离作战"，但CQC在空间上的范围要大于CQB，而且其所包含的内容也多于后者，某种程度上来讲，可以将CQB看成是CQC的一环。

在MGS3中，为SNAKE进行CQC动作设计的是毛利元贞，1964年生于日本广岛，19岁时周游世界，在区域性冲突中积累了战斗经验后，他参与了SWAT的训练指导。需要特别指出的是，曾经有一种误解认为是毛利元贞发明的CQC，事实并非如此，CQC技巧在二战的时候就已经非常盛行，只不过当时还没有单独作为一门战斗技巧被提出来。直到当时曾经在上海市政府警局（SMP）服役过多年的两名英国人Eric Anthony Sykes和William Ewart Fairbairn在1940年回到英国之后，两人在苏格兰的Lochailort担任主教官并以新的方式建立了职业训练中心(STC)——当时规模最大的军事学校。也就是在STC时,两人给了这种技巧性的战术一个名字，那就是"近身格斗术"（CQC）！毛利元贞只不过是在SWAT担任教官时学会了这项技巧并将其应用到了游戏当中，现实社会中，CQC与CQB这类高级战斗技巧各国政府都是严禁外流的，实际上这种完全是从实战经验中总结出来的技巧也绝不是普通人随便看看书练习练习就能掌握的，所以各位玩家朋友们在游戏中练好CQC就足已。



对血液的强烈执着 能够预测对方的行动

VAMPIRE

VAMP

擅长使用短刀，拥有超高速的移动能力，在水中几乎无敌，能够根据对手肌肉的细微变化提前预测出其行动。

战场上的幸运女神 拥有近乎无敌的能力

LADY LUCK

FORTUNE

DEAD CELL的老大，所有射向她的子弹都会偏离目标，炸弹甚至无法爆炸，巨大的手持电磁轨道枪威力极为强悍。

DEAD CELL

FORTUNE，这位战场上的幸运女神的生活实际上是极为不幸的：她的父亲在2007年死于沉船事件中，她的前夫Jackson（前DEAD CELL队长）不久后被逮捕并死在狱中，接着她的母亲由于受不了这么沉重的的打击而自杀，FORTUNE自己也因为压力过大导致流产……之后为了向导致沉船事件的SNAKE复仇（被骗了）加入DEADCELL并凭借自己的特殊能力成为一把手。

至于VAMP，虽然两次被击败并遭到致命伤害，然而游戏最后，你会发现他仍然好端端的混迹于纽约街头……

MGS CHRONICLE 双蛇对决 中篇

尽管直美博士关于贝克也有可能死于心脏病的说法已经完全无法让Solid信服，但现在不是在这方面较汁的时候，成功联系上梅莉尔之后，一楼库房的大门被打开，然而刚走出库房进入峡谷不久，Solid就遇到了来自火神渡鸦（Vulcan Raven）的挑战。在没有重型反坦克装备的条件下应付M1这样一头钢铁巨兽显然相当麻烦，不过凭借电子炸弹的干扰和Solid最后直接从主炮炮口扔进去的那颗手雷最终还是结束了这一切，然而继续匆匆赶路的Solid并不知道，刚才的攻击并没有给火神渡鸦真正造成伤害……

在贮藏库大楼二层通往计算机实验室的过道前，Solid目睹了修罗地狱般的景象：到处都是士兵们的身体，许多人甚至是给活活用利刃砍成两段，造成这幕惨剧的元凶究竟是谁？绷紧了弦的Solid小心翼翼地走进来实验室——等在里面的，正是之前见过的那名神秘忍者！战斗不可避免地展开了，尽管对手十分强悍，Solid还是稍占上风，关键时刻，忍者突然出现了与安德森和贝克相同的症状，不过他并没有死去而是马上撤退了。Solid也认出了这名忍者的身份：灰狐——他曾经的良师益友，也是他曾经的敌人，一个原本应该早已死去的人，没想到竟然还能再次相见。

在实验室中，从刚救下来的亨瑞·艾默里奇博士（也就是OTACON）口中得知了更多关于METAL GEAR RAY的情报，而一直被蒙在鼓里的OTACON到现在才明白他开发的这个特殊武器并不是导弹防御系统（TMD）的一部分，而是可怕的核攻击武器！Solid之后联系梅莉尔想让她帮助保护OTACON时却发现对方似乎遇到了什么麻烦，看出Solid的担心，OTACON表示自己也装备有隐形迷彩再加上对这里非常熟悉，所以不必担心他的安全。找到假扮成敌人士兵的梅莉尔后两人在女子更衣室进行了一番交谈，久经生死考验的Solid毫不留情地让梅莉尔天真的英雄梦破灭了，现在有两个选择：初始化METAL GEAR的安全系统或是直接摧毁它，梅莉尔只有"3把钥匙"中的一把，剩余两把则仍然是一个秘密，受不了梅莉尔的苦苦哀求和坎普上校对侄女安全的关心，Solid只得答



BRIEF 系列秘闻 SECRET DISCOVERY 与核弹同名的某BOSS 制作人员客串游戏

CASE1 Fatman


↑大名鼎鼎的"胖子"。

Dead Cell是在MGS2中登场的雷电死敌四人组，其中的炸弹专家叫做Fatman，其体型巨胖，而且还要再穿上一件臃肿的防爆破大衣，整个看上去就像一个球。在游戏过程中，玩家需要拆除其安置在各处的炸弹，最后藏在气垫船底下的那个由于只能通过探测器声音的大小来感觉，再加上还有限时，相信许多玩家第一次玩的时候都是花了一番工夫才找到的吧？

说到Fatman，最大名鼎鼎的自然要属1945年8月9日美国在长崎投放的原子弹了，那颗原子弹就是用"Fatman"命名的，也就是我们俗称的"胖子"。胖子是钚弹，长2. 3米、直径1. 5米、重约4. 5吨，其破坏力相当于2. 1万吨当量的TNT炸药。"胖子"和"小男孩"的投放，给长崎和广岛两地的居民带来了灾难性的后果，但更重要的是，它们加快了二战结束的进程，是功大于过的。

CASE2 Scott Dolph

"我们海军陆战队将通过Metal Gear RAY来引领一个新世界的秩序。"——这是在MGS2沉船事件中美军舰队司令官Scott Dolph（斯科特・杜夫）的一次演讲中说过的话。不过可惜的是，他没能实现这一野心。

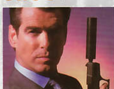
Scott Dolph在游戏中的身份不仅仅是个倒霉的司令官，他同时也是Dead Cell的首领Fortune的父亲——拥有护照的Fortune原名就是Helena Dolph Jackson（海伦娜・杜夫・杰克逊），不过根据小岛组一贯的恶搞风格来看，此人背后应该还有其他秘密。再仔细一查，我们才发现Scott Dolph不但真有其人，而且还是KONAMI国际事务部的经理（算得上是高管了），此人甚至曾经与Sana合作为KONAMI的另一部战略模拟游戏大作《Z.O.E2》的主题曲"Beyond the Bounds"作词。在MGS1代中曾经给某小兵配音，而且真人也在1代的某张鬼照片中亮过相……


↑Scott在MGS1中的形象。



BRIEF 装备解读 SNAKE'S EQUIPMENT 目光所到杀人于无声 宝贝装备不可错过

CASE1 消声器/Silencer


↑消声器是暗杀必备道具。

不得不说，消声器的发明真是一项造福后人泽被苍生的事情——正是在有了消声器之后，众多职业的或是非职业的杀手们才得以走捷径直接晋级"杀人于无声"这一高级境界。电视剧电影里黑帮杀手们戴着墨镜掏出装上了消声器的手枪对着目标"BIU BIU"几枪后貌似很酷地扬长而去……这种镜头，应该早已深入人心了。当然，这么便利的装备对于经常都是潜入敌后秘密作战的特工队员们而言更是必不可少的——毕竟像MGS这样的游戏，想要全程不被敌人发现，手枪一类的武器还是需要用到的。尤其是对新手而言，抬手就是一梭子的现象并不罕见，然而在MGS中，没有装备消声器就直接开火，后果往往是引出更多的敌人……

游戏中的消声器也只能装备给SOCOM这类手枪，如此一来，不论是用SOCOM杀人还是放火，就完全不必担心因为枪声导致自己被发现了，实在是杀人灭口居家旅行必备之道具。

CASE2 防弹衣/Body Armor

从MG开始，一直就有这么一件传说中的装备为人所向往，据说，拥有它之后就可以无敌于天下……抱歉扯远了，在MGS系列中，防弹衣的入手方法虽然不像无限弹药头带或是隐形迷彩那样要求苛刻，但比其他绝大多数装备都还是要难拿不少的，而且往往放置于曾经去过的某个阴暗的犄角旮旯里……

一旦玩家得到防弹衣并装备上之后，那么被敌人的攻击（特别是枪械类）命中后受到的损伤就会大幅减轻。也许你可以完全不被敌人发现就能穿版、可以PERFECT做掉所有BOSS，但是相信大部分玩家都不会介意有这么个宝贝穿在身上，起码胆色都会雄壮不少。尤其是，请不要忘记MGS1通信大楼A中，被剧情强制发现后给一帮杀之不尽的喽罗们从楼底一直疯狂追杀到楼顶那段混蛋经历，在EXTREME HARD难度下就更能体会到这玩意儿是多么的可爱了……


↑防弹衣关键时刻能救命。

KOJIMA BLOG

风村宪明访谈摘要

"捉迷藏"永远都是核心

——冈村先生的制作游戏的目标实现了么？

冈村■还在神户的时候，就曾从小岛那里听到这样的话"尽管游戏的主人公是潜入敌人基地的间谍，但是他什么武器也没有。随着与敌人越来越近，藏在阴影里的角色也开始越来越害怕，变得不知所措。当敌人擦身过阴影里的主角，而没有感到有人存在，这叫什么游戏？"这就是《合金装备》。当时的主流动作游戏都是击倒敌人，而像这样以"潜入"为主要目地的相反概念，我们谁也没有想过。我在当时强烈感觉到，这样制作出来的游戏一定非常了不起。这样在我决定制作MPO时，就想到要吸收"合金装备"原有的乐趣，继续创作出更恐怖的"捉迷藏"游戏方式。

——"玩家分配任务"系统是首次在MPO里采用吗？

冈村■这是我想要在MPO上做出来的想法中的其中一个。在游戏中经常会碰到这种情况，当听到附近有爆炸声时，玩家无法过去检查的情况，一有声音，玩家一定会注意到。为了在游戏中表现这种东西，我们把周围的声音用视觉化表现出来，这就是声音提示产生的原因。这样就可以克服无法观看周围环境的情况了，但是因为凭耳朵听不到，而要靠眼睛来看附近发生的情况，这样一来，玩家就更要集中精神。这样的游戏方式，与以前的稍微有些不同。

应带梅莉尔同行。

进入主管室后，梅莉尔突然就像着了魔一般，先是用枪指着Solid，接着又用暧昧的动作进行挑逗，并且发出了明显不是她自己的笑声……看到突然浮现在梅莉尔身后的疯狂螳螂，Solid马上明白梅莉尔已被对方所控制正准备杀死自己，迫不得已只好先将梅莉尔打昏。接下来与疯狂螳螂的战斗非常艰苦，因为对方的读心术可以预测Solid的行动，然而正如武侠小说中写的那样，你的心可以跟上对手的行动并不代表你的身体也能跟上对手的行动，疯狂螳螂最终被Solid所击败。发现Solid与自己一样有着悲惨的过去，疯狂螳螂在临死前告知了Solid



METAL GEAR放置的地点并打开了主管室的暗门，将面具重新戴回疯狂螳螂的脸上完成了对方的遗愿后，Solid与已经醒转的梅莉尔重新踏上了前进之路。

穿过狼穴之后，两人来到通信大楼前，然而Solid马上发现梅莉尔已经被人用狙击枪瞄准了，刚想伸手推开梅莉尔却为时已晚，梅莉尔被对方如同戏耍般残忍地先后击中四肢倒在了Solid眼前，不过对方一直没有攻击梅莉尔身上的要害，显然是想引诱Solid出来救她，同时借此侮辱Solid。亲眼目睹这一切发生的Solid感到了极端的愤怒，他下定决心一定要救回梅莉尔！

要想拯救梅莉尔是不能就这么冲出去的，必须先找到可以反制对方的武器——一把狙击枪。与OTACON联络之后得知了弹药库还有一把PSG，随后Solid马不停蹄地赶过去拿到了PSG并再次返回遇袭的地方，此时梅莉尔已经不见了！虽然心中焦急万分，Solid还是强迫自己冷静下来并成功击退了远处伏击自己的狙击之狼。不过心急的Solid最终还是因为放松了警惕而在通信大楼入口前被一队敌兵包围住，而他最后的突围也因为狙击之狼的赶来而失败。"咚！！"敌人用FAMAS的枪托在Solid后脑勺重重来了一下，随着眼前一片漆黑，Solid昏了过去……等待着他的命运，将是什么？

To be continued……



MELANCHOLY

■SOS团终于要踏入游戏圈发展新团员了！《凉宫春日的忧郁》第一部游戏作品定于年内发售，平台PSP。普通人的话就不必费心关注了，团长大人也对你们没兴趣，如果是对动漫有爱的人、喜欢吐槽的人、活力十足的人，以及SOS团的广大支持者们，就一定要期待哦。宇宙人、未来人、异世界人和超能力者更是大欢迎！

游戏的官网是http://b.bngi-channel.jp/psp-haruhi/，不过目前只有一张预告图片，7月10日其公式网站会正式开通，已经是近在眼前啦。目前个人最感兴趣的是其类型，如果要做成谁都能想到的文字冒险AVG可就太普通了，那无论如何也不是SOS团的风格吧，还望BANDAI NAMCO多花些心思才是。

叶子说过的吧，我很羡慕凉宫春日的活力和执着，看来我将继续延续为了一款游戏买机器的宿命。

PLAY OUT OF GAME

■现实就是这样好玩，你期望的时候没结果，然后在你已经放弃的时候它又蹦出来折腾你。

光荣说，8月23日，我们要卖战国无双2的猛将传啦——我说不出猛将传？我说过吗？我说不出那是迷惑你呐，笨蛋！

好玩儿，真好玩儿，除了这个，我还能说什么。

我爱你，KOEI，我爱你爱得牙都疼了。

PICK UP YOUR PHONE

■发行部发行部发行部、电话电话电话、目录页目录页目录页，邮寄或邮购方面的任何问题跟叶子说没有用没有用没有用。只要你们记不住，我就继续唠叨继续唠叨继续唠叨。

RESEMBLANCE

■小沛托我跟大家说一声，画廊的来稿很踊跃，他也只好逐期慢慢登，一时间没看到自己的作品绝不等于没有被选用，大家可别因此灰心，继续支持我们的画廊就对了。

INSANE

■托朋友买了《奥丁晶石》，还是附带原画设定集的那种。这已经

闯关族的家 Vol. 209

●DO YOU LOVE ME

□主持/唯夜
□插画绘制/华尧

是我的第五张仅因为中意人设就收了正版的游戏，前四个我都没打通，至于这个，叶子决定干脆连玩都不玩了——至今它也没拆封，就躺在我的书架上。《奥丁晶石》本可以成为一款不错的游戏，但问题是它有时过于细腻以至于繁琐，严重破坏了游戏和战斗的节奏，就这一点来说，真的是“过犹不及”的典型例子。

PATIENCE

■读者大人们不要一看自己的来信一两期没被登上就着急，事实上这其中必然有延迟的。信件邮递有一个过程，信到了我们这里——拆阅也要花时间，此外还有一个周期问题——比如说当期闯家的内容已经决定并制作完成了，那么这之后若干天内再到来的信，当然都只好留到下期再用。

每次厚厚的一大叠回函和信件，叶子读起来必然有先后顺序，而且杂志的周期不等人，我不可能一次把所有的来信都整理回复完再做闯家（真要是那样的话大家只能看双月刊了……）。这样，哪位若是有要紧事跟叶子说，希望叶子能尽早看到的话，就在自己的回函或信件上做些醒目的标记吧，如果很有创意，女王会在以后的家中特别提出表扬哦。话说这几期众多给自己的回函卡描上五颜六色的边儿的朋友，你们都是从Lucky Star里学的吧？





小沛

Body Building

●我实在有太多的事情想要去做了，可缺的就是时间。或许这并不是什么好借口，关键还是自己太懒。练琴是该放弃了，英语应该再拣起来，比起兴趣，生存更为重要。

●要想活得开心，你就得懂得生活。今天失去的，未必就是损失，而拼命挽留的，也未必是好事。想开了，一切都于身外，或许就不烦了。但，我做不到……

●重新玩以前的游戏感觉也不错，特别是那些买了但没时间玩的。老把眼光看得那么超前太累，回头看看以前的游戏，错过了经典才是最可惜的。

●新主机的较量啥时候能有个结果啊！我现在正处于购买PS3和Xbox360的两难境地当中。当然了，缺钱也是很重要的原因。

●做事之前要是能看到后果的话，我相信“痛苦”、“烦恼”之类的词就不会存在了。起码对我是这样。

●人长得帅有错吗？没错是吧？那我就希望自己变得帅一点……

“叶子是个BT，没什么好说的了。”

——新疆石河子 戚瑞涛



Voice **经常看到女生在“家”里炫耀班里的男生连玩《零》的胆量都没有，自己却面对着怨灵面不改色，难道现在男生的心理素质变得这么差了？那个连寂静岭小说都怕的朋友，应该就是传说中的好孩子吧。**

From 广东广州 郭文欣



“经常”倒不至于吧，叶子选登一些女玩家的信主要就是为了展示一些她们的成长。在传统观念里，总会觉得女生玩游戏很稀罕，总是认为女生胆子会比较小……这些多少都会带有一些偏见的意味吧，所以闯家一定要展示出游戏是所有人的快乐，不分性别。再说了，既然有叶子在，当然不会让男生太猖狂，哇哈哈哈。

对恐怖的感受因人而异，任何人说的故事都是个案，有不怕的，就有害怕的，我还见过人夏日里大白天的就瑟瑟发抖呢。

因为她去开冰箱来着。

抱歉，这笑话超冷吧？实在是太冷了，连叶子自己都有点儿发抖，以后请叫我冷笑话女王。

不过诸位想知道叶子平时是如何锻炼胆量的吗？我记得我说过的吧——就是假想自己家楼的电梯里站着个幽灵。嗯，叶子一般会把她想象成一个小女孩儿，笑得很可爱，但是衣服上带着血（想象成男的就太没情调了，我会反胃的）。我真的有在这么做哦，而且已经很长时间了。久而久之自己习惯了，进电梯第一件事就是冲角落里打个招呼，我甚至还会担心她夏天会不会热冬天会不会冷之类的问题……

完蛋了，叶子的神经真的有毛病了，你们要是觉得有这么个管家婆很恐怖，请尽早忘了我，我不会怪你们的，真的，我真的不会怪你们的，我不会怪你们的，我不会怪你们的……

要是听见了回音，那是你们耳鸣了。

Voice **叶子啊，我真郁闷，自己怎么还在家门口看风景呀。你就高抬贵手把我放进去得了，多我一个不多，少我一个不少嘛。**

我们这地儿也算够遥远的了，每次电软出版后，到我们这儿那也是大半个月以后了，我看的新闻都算旧闻了……因此麻烦叶子给我推荐几款新动漫呀、游戏什么的，听说你在这方面还很棒呢，许多动漫你都看过。那，在下先行谢过……

From 山西岚皋 陈萌

你拍我马屁也没用，让我推荐东西，你得先告诉叶子你喜欢什么风格和类型啊。我喜欢的未必对你胃口，一股脑儿地扔过去，到时候你不喜欢，然后逢人便说：“叶子那家伙的品位也不咋地么。”……这种自砸招牌的事我可不干。你是喜欢RPG啊还是ACT、是喜欢阴暗的啊还是热血的、是喜欢现实题材的还是浪漫纯情的、是少男的还是少女的……等等情况我一概不知，叶子虽然对拉别人下水这种事很有兴趣（我已经把好几个原来都不看动漫的朋友拖进这个世界了），不过我很正直，不负责任的推荐是不干的。所以再有哪位读者希望叶子推荐东西的，请记得把自己的偏好先说清楚，不然几次推荐下来我估计自己的形象难免就变成大骗子女王了。

其实啊，问我还不如去看杂志上的新闻，因为来信回函太多，叶子的回复在时间上恐怕会拖得更久，你到时候别钉稻草人诅咒我就好。





Voice **Wii完全兼容GC游戏也算是Nintendo的一大功德！你说这次的生化伞公司编年史在剧情上能起到承前启后的作用吗？但愿别成为Gun Survivor 5。**

From 辽宁阜新 李典



嗯，的确，由于GC销量平平，所以现在借着Wii的风头，很多人都得到了回头去感受GC上那些好游戏的机会，实在是一件好事。就好比生化，生化1重制版以及生化0都是没有移植版的，估计很多生化FANS一直都很忧伤。但如今买Wii的理由比当初买GC充分得多，断掉的BIO链条终于可以再接续上了。

至于接下来的安布雷拉编年史，难道……它不是Gun Survivor 5吗？不过，CAPCOM这次重点宣传的要素之一就是剧情，如果他足够厚道的话，也许会设定丰富的情节，让不同的人物位于不同的地点和时间上，互为补充地讲述正统系列各作间那些不为我们所知的“缺失的”故事。其实这样做是理所应当的，不然副标题“编年史”岂不是白起了，只是目前最大的问题一是在于，剧情到底会占多少分量？二则是，对于我个人而言，剧情少没关系，甚至没有都可以接受，但有的话就请一定编圆满了，别再干画蛇添足、过犹不及，破坏自身世界观的事儿。

另外啊，别轻视Gun Survivor系列。它的1、4代都是很认真地延伸了生化的故事，是有着独立完整的剧情设定的，这个系列其实可以视为正统生化的外传，虽然关注它的人实在是不多吧。

安布雷拉编年史估计是启不了“后”了，因为生化4里已经明确说过伞公司完蛋了，所以这个公司的“传记”最多也就记述到BIO4为止。当然了，从另一个角度来说，Wesker曾在4代里野心勃勃说要创立他自己的Umbrella，所以这作会从这一点继续讲下去，或者埋下一些伏笔也都是有可能的事。但即便这样，未来可能会再出现的Umbrella也绝不是原来的伞公司，完全是不同的概念——Wesker自系列第一作时就酝酿着背叛伞公司的阴谋，现在又怎么会去复兴它。他所说的Umbrella，只是一个代号，代表着他的野心和欲望，代表着只属于他自己的力量和权力。



荇菜

明明知道你我是两个寂寞

●近期任天堂和索尼均做出了封杀《Manhunt2》的决定，禁止这个游戏在自家的主机上发售。同时英国、爱尔兰等国家也对《Manhunt2》予以禁售，美国则将其年龄分级定为成人限制级别。其实黑帮、暴力一直是Rockstar游戏中的重要元素，但相比《横行霸道》、《恶霸》之类的作品，《Manhunt》确实更加过火，已经超越了道德的底线。在这个游戏中完全没有正义与邪恶的分别，主角要做的事情就是不断地杀戮，对于血腥场面也有颇为露骨的表现。对于这样的游戏，而这次各大主机厂商对其续作全面封杀，也算是罪有应得了。

●另外还要抱怨一下国内的某些译名，Grand Theft Auto翻译成“侠盗车手”，Rogue Agent翻译成“侠盗特工”，Manhunt翻译成“侠盗猎魔”……其实这几个游戏的主角跟“侠”字一点边儿都沾不上，译名却偏偏要生拉硬拽地和“侠”扯上关系……



“想进家比买一台XB360还难。”

——四川自贡 兰翔

Voice 眼看2008了，北京奥运会马上就开了，叶子会去看吗？这可是家门口的奥林匹克呀。如果要去，叶子会去看什么？反正身在成都的我基本是无望了，请叶子姐代我去看吧，至于看什么，随你。最后，请谈一下“奥林匹克”与“奥林匹斯”的关系。 From 四川成都 周凯文



时间确实快，2007一下子已经过去了一半，话说等夏至一过，黑夜也会逐渐变长，我很欣慰，我很欣慰啊。

呃，说远了。奥运会的话，看是自然想去看的，但热门项目的票既难买、也够贵。现在的网上订票其实就相当于一份申请，最后要等票务管理中心分抽选出哪些人可以买到票。说白了，这就是个抽奖，只不过被抽中的人要掏钱而不是领钱。叶子这个人既穷且运气不好，经常走背字儿，所以好看的项目我基本不指望了。但冷门或偏门的项目？弄不好就要跑到京郊去，大热天的提前好多时间出门，实在是有些不方便。

某天跟朋友们还讨论过哪些项目不能去现场看——就比如说跳水，这个绝对是坐在电视机前看更合适。现场没有暂停慢放回放，打个喷嚏扭个头的时间人家就已经进水里了，你只能盯着一池子水跟别人一块儿鼓掌，这实在太郁闷了！

我有兴趣看的项目太多，这要都去现场的话……叶子只能把自己也作价卖了才能凑够钱（论斤算的话，我还真值不了几个钱沉），所以初步决定还是老老实实蹲家里看电视吧。

来信的最后还不忘考考叶子一下，这能难得住我吗？奥林匹克的英文是Olympic，而奥林匹斯则是Olympus。前者特指奥林匹克运动会，就不用多说了；而Olympus则是著名的光学器械产品生产商，其中最为我们所熟知的是众多传统光学以及数码相机品牌。Olympus作为其产品商标最早出现于1921年，并于1949年1月1日正式成为公司名称的一部分。现在，你明白Olympic与Olympus的关系了吧？

答案就是，没关系……怎么可能，开玩笑的啦（好冷的笑话）。Olympus指的是位于希腊北部靠近爱琴海的奥林匹斯山脉，其主峰奥林匹斯山是希腊境内的最高点，也是希腊神话中诸神的居所。Olympic一词自然是来自Olympus，因为按照希腊神话中的说法，是神和英雄们创造了“运动会”这种形式。当然了，实际上神是没有的，而古希腊的第一届古典奥运会（公元前776年）正是在奥林匹斯山下举行的，奥林匹克由此而来。

古典奥运会赞美的是人类在运动时身躯肢体的美丽，崇尚的是通过竞赛平衡自己的心、志、体，这些精神，是今天的我们最需要传承下去的。

PERFECT

斯德哥尔摩综合症



●周末抽空去看了《加勒比海盗3》，感觉很爽。不过这次最让我震撼的并不是影片本身，而是电影开始前的《变形金刚》预告片，虽然只有短短的2、3分钟，但是火爆的场面简直吊足了胃口，尤其是对于生于70年代和80年代初，曾经着迷过变形金刚的人来说，下个月的首映肯定意义非凡。

●上期荇菜同学在手机中谈到了对于星爷电影的一些看法，本人也非常赞同，前些天偶然在电视上看到《百变金刚》，老实讲，那些笑料在今天看来真的有点惨不忍睹。不过仍然很喜欢周星驰，尤其是《国产007》和《喜剧之王》，再加上《东成西就》的话，算是本人最喜欢的三部港式喜剧。

●迷上了离我家步行30分钟的铁板鸡脆骨，口味地道，日复一日地连续光顾，想来PERFECT不是馋嘴的人，大概是我的宵夜情结过于深重了吧。

Voice 总感觉小编们都在悄悄地蒸发，不知哪天就只剩叶子姐你一个人了……

From 青海 葛成

蒸发倒不至于，自然有离开的，不过同时也有新加入的。找到一份工作并不意味着就要在这个位置上呆一辈子，每个人都有自己的选择，每个人都有自由决定自己的去向，离开和留下的，都是在做自己想做的事情罢了。不只是电软编辑部，人员流动对于任何一个工作场所而言，都是再正常不过的事情。



正因为有这种考虑，所以我们一般都是“不宣扬”的原则，也没什么好宣扬的。离开是个人的选择，不必大张旗鼓地昭告什么，静静地走，其实不也挺酷的么。我们努力拿给大家看的是杂志上的东西，只要理念和精神一直都在，人员的变化只是发展中的必然。话说回来，不时有读者反映“怎么谁谁又不见了”，但你注意看近三年来电软的主力阵容，其实从来没变过。

只剩我一个……光杆女王么？你这假设太可怕了，好歹留个木头让我呵斥，有个小沛为我跑腿，剩个荇菜给我看门，拿个北斗当我护卫，PERFECT和雪飞逗我开心……然后要是再加上几十万人愿意做女王的臣民就更好了。文成武德，千秋万载，一统江湖。

假如你的愿望可以实现的话

四川雅安 高原■父母身体健康；不高考！

天津 王志义■足够的钱，足够的时间。

浙江杭州 张文磊■把四、六级，托福和GRE过了；把Saber弄过来……

湖北英山 业秋实■我妈开窍让我玩游戏；路上捡个Wii，还有一个装满UMD的袋子。



江苏常州 许泽晟■不用考试，没有作业；所有主机发售大陆行货；正版游戏降价；零用钱增加；最后一个愿望……世界和平吧！

浙江舟山 郭露帆■赠品改送主机（PS3、XB360），没主机送手机也行，没手机送老母鸡……如果都实现不了，还是送海报吧。

●你说身为老师，这些“傻乎乎”的留言能不登就不登，因为不希望自己的学生看到……嗯，所以我一定要登！






湖北宜昌 官佳■自认为化学天才的我，想不通为什么自己属于“无机”一族。大学毕业后的理想是凭着不错的专业多赚些钱，生活的不爽都是钱惹得祸。以后的梦想是开家游戏软件开发公司，呵呵，毕竟是梦想，想想而已、想想而已……

广西田阳 农旌■你们也要多多关注我们这些由动画而玩游戏的生物啊!

四川成都 张祥■又买电软了，很高兴，决定以后期期写回函表，获N个一等奖，希望有一天真的和叶子姐成为好朋友!

四川 罗敦■久多良木健离开了。他曾经创造了一个神话，同时也自己打破了这个神话。

辽宁辽阳 张文瀚■我最近过得好郁闷，自从之前自己大意失荆州，错过了购买200期的最佳时期后，我从此每天去书店两次，“电软来了没?”“没……”不仅我自己很郁闷，连书店的服务员都用一种很疑惑的眼光看着我。

广东茂名 李春林■家里如果像天安门广场那么大，我们就站得下了吧。

新疆库尔勒 邓钢■反正无论我说什么都会被叶子和阎家拒之门外，说些什么都没用，世态为何如此炎凉啊? 哇! 啊啊!

贵州贵阳 张帆■我从小学六年级看电软看到大学二年级，从前每次回函都寄，可从没进过家门，之后心寒，不平了我! 今天突然又有了初中时的冲动，于是提着AK47走向家门……

湖北十堰 余魏洋可■我恨雪飞，那种发自全身的恶恨，因为雪飞恨口袋妖怪。

黑龙江佳木斯 胡嘉宁■那个DVD啊，真不知道是不是该叫做DVD，里面的画质除了有那么几段能算得上DVD的水平，其它的真是不敢恭维，也就是VCD的效果。我刚把碟放进去看的时候一时都产生错觉了，还以为是把VCD放进去了……总之电击做得也不很好。

四川成都 武志杰■幸福是别人拿着馒头，我没有，那他就幸福。我冷了，叶子穿着棉袄可我没有，那叶子就幸福。我买了电软想进家，结果别人进了，那进家门的那个人就比我幸福。

●我这天气穿棉袄哪里有幸福可言。

“看到叶子，我便不敢说话。”——江西南昌 邹嘉鑫

Voice 改版以来，一直对电玩小说和个人专栏这两个新栏目很感兴趣。前者让一直因语言障碍而无视剧情的我终于对游戏情节有了深入了解，而后者更是让我从资深电玩人士身上学到了不少东西，都很赞! 希望这两个栏目长期存在下去啊。

对了叶子啊，风林最近在搞什么飞机啊? 风料理沉寂这么长时间了，木头很忙吗? 有点儿想他了……From 山东枣庄 邵荣

嗯，这两个新栏目也是我比较喜欢的，很多文字一气读下来挺爽的。话说最近叶伟在其专栏中连载的育碧往事挺有意思的，我每次都借着职务之便先睹为快。看来其不仅擅长评论，叙事描写的功力也很老到，我特喜欢这种回忆的味道，诸位也不妨多关注一下。文章中还涉及了不少游戏制作和开发中的常识，倒不是说单凭这些东西能教会大家多少专业知识，但有志以后投身于游戏制作事业的读者，也许你们可以由此对自己未来的选择多一份了解、领悟，以及觉悟。

风林……他挺好的呀，好得不能再好了，好得一塌糊涂——他前两天病了一次，据说是什么高烧、头痛连带嗓子化脓。这孩子，早告诉他路上拣的东西别随便吃，你看看，吃出毛病了吧。

Voice 诗一首：我本游戏狂，忽闻任天堂。浑体白如雪，一身有四方。触之生滑感，屏幕亦成双。顿生购此意，急探衣内囊。着眼价位中，一千二百五大洋。天去地尽也，家物皆已当。一身青衣兮，双袖清风荡。灰头归舍中，见有一聘章。举首小酒楼，正觅擦碗匠。苍天乃助我，且把名报上。寒冬又腊月，体僵骨入霜。衣衫单又薄，即水浸心凉。工钱牛一毛，浊物堆如象。干风怒啸里，面白双唇苍。人改心难移，为求我所想。雨夜灯火稀，独落街中巷。孤人沉睡去，醉梦光万丈。日落碧云间，最终之幻想。昂首仰高山，任氏之天堂。From 四川自贡 倪榛

“PERFECT还是戴飞行帽比较好。”——广东阳江 刘高颖

Voice 看到末尾那金灿灿的一页，再看看那中奖名单，天哪! 居然有我，心中不禁一阵狂喜。为报答叶子（当然还有其他小编），我决定将我的战神2Titan难度攻关经验传授与你，让你不再被辱让你不发神经让你不再死磕让你有所进展让你不撞电视，但不知叶子姐是否需要?
From 安徽芜湖 杜威

说过好多次了，抽奖环节不是由我们任何电软编辑负责的，你报答我做甚。真想要感谢的话，去买本TOYS支持一下吧，TOYS也同时负责整个次世代商城，就是那边的一位姐姐每期为电软抽奖的哦。

另外啊，我的战神2泰坦难度也已经打穿了哦，嘿嘿嘿，完全凭真本事打穿的哦，为此叶子得意了好几天呢——我不愧是编辑部里动作游戏的第二达人啊! 当然了，最后那段著名的长廊也着实把叶子折腾得够呛，我那段时间晚上做梦都能梦见一颗见鬼的光头，而且更见鬼的是，自脑门往下一看，居然是木头的脸。

说到这个，你不妨猜猜我最近在干吗……没错，我在回头玩战神1的God难度啦。目前已经一路攻克到了最终战，但就在最终战的第二阶段，也就是Kratos救自己的妻子和女儿那里，我又被游戏羞辱了。这场传说中的克里托斯与自己众马甲的战斗在God难度下果然强悍，最要命的是运气成分占得过多，而我这个人一向号称与Luck绝缘，撑死了也只是个半导体，还是质量不好的那种。有一天一直战到了后半夜，战得头晕眼花还是没能搞定，只好恨恨地睡去，而由于看到的克里托斯过多，弄得叶子这次梦见了一堆见鬼的光头，而且最见鬼的是，自脑门往下一看，居然都是木头的脸。

死磕战神，其实也正说明了叶子最近实在是没啥新游戏可玩，业余时间除了看看动漫之外，也只能搞怀旧了——我真的很不欣慰呀!

风林 ……麦克瑞一号

●经历了一次严重的嗓子发炎高烧不退浑身刺疼的病痛。
●最近要去一次烤肉季。
●脚踝看来是要去医院看看了，早治早养早好。
●本刊某经典栏目近期会动个大手术，该栏目将以绝无仅有的新方式呈现。
●推荐各位应该每期坚持跟读《游戏开发者之路》栏目，长期阅读必定受益匪浅。
●8月份让人很兴奋，全是大作阵容：寂静岭起源（PSP）、SD高达（NDS）、FF12国际版（PS2）、银河战士P3（Wii）、生化奇兵（360）、最终幻想CC（NDS）、战国无双2猛将传（PS2）、高达无双（360）、剑刃风暴（PS3）……还有其它的就不写了，虽然这些我也就玩一两个。
●发现在写手札方面我已经失去创意了。

Voice 叶子！还记得去年的第24期，也就是总第195期家中放的那幅画吗？你问画的是谁，那还用说，不就是你吗！竟然没看出来……伤得我一直没敢说出来这画的是叶子……我、我还是继续修炼去吧，呜呜呜。下面这幅画是一气呵成的哦，绝无草稿。 From 北京 刘腾

哦呵呵呵，傻孩子，难道你没看出我当时那句话是开玩笑么？叶子自然一眼就看出那是谁了——虽然画得的确不像我，但总不成是魔王或者木头吧，用排除法也猜得出来。你可以怀疑你自己的画功，但不能怀疑你女王的智商。

受伤了？那么你要本小姐道歉么？你要是希望的话我会考虑的哦。不过先说清楚，我可没做错什么，玩笑被误解了而已。话说叶子的幽默感经常被人无视呢，早在05年那篇真三国无双4的攻略中，我故意说了句“人中赤兔，马中吕布”，结果好多人来信笑话叶子“粗心大意”。我跟你们说，就是在那次，我15岁的心灵受到了严重伤害，从那以后就心理变态了。所以我现在喜欢以言语凌虐别人，你们就忍受吧——当然了，偶尔反抗一下，不然我很没成就感的。


北京 刘腾

嗯，你这次的修炼结果不错（你怎么改画我姐姐了？），表情很可爱，颜色也挺舒服，有时间的话，不如画几张大幅的全身像给我看看吧——当然了，别只画叶子，其他小编也都可以啊。动作姿态什么的记得用心设计一下，这可是女王对你的考查哦，画得好了，必有后用。

Voice 一次来到了一家动漫店，一进门我就呆住了，当时我就在想：“神啊，以后就让我住这吧……”最令我兴奋的是一件衣服——凉宫春日的校服！我当时就想：“如果我知道叶子的身高就好了，买一件送去，让她穿着这个在杂志上露脸。” From 江苏徐州 徐迪

你这危险的制服控……国内的店铺就已经让你如此震惊啦，那要是再去逛日本的动漫及周边的专营店，估计你下巴会砸到脚面上。具体盛况形容无用，请自行想象。我的一位朋友逛店归来后的感受就是：你越看越痛恨自己为什么这么穷……

话说叶子穿水手服在杂志上也露了好多次脸了吧——虽然只是在插画里。叶子也不太明白为什么我们的画师特喜欢让我穿这身衣服，冬也穿夏也穿，早也穿晚也穿，完全不理我受得了受不了……难道他也有类似的爱好？但虽有怀疑腹诽，叶子却什么也不敢说，这要是惹急了他，连水手服也不给穿，那我就惨了……

我的身高？163.5公分。



「叶子别欺负小编啦。」——贵州清镇 陈子扬

浙江金华 陶健桦■我上填、下填、左填、右填，原来每个地方我都该认真填；我上看、下看、左看、右看，原来老师他不在（继续填）；我上想、下想、左想、右想，怎么天上不掉下台XB360砸死我啊。360下死，做鬼也游戏啊。

河南郑州 成浩■我觉得电软封面上龙哥的大脑袋摆那儿挺合适的，每当我看到后就总是觉得龙哥在说：“小样，又迟到，人家都来了好几批了！”于是乎当电软到货时，我总是刷新着从家到报亭的时间。

重庆 王冬■呜呜，邮票涨价了！以前8角就可以到家的信，现在要1角2分了，足足涨了4大分。天哪，要破产了。

●呃，你这番话看得我很忧伤，这邮费到底是怎么回事？

湖北荆州 王龙轩■前些天看动物世界，龙哥又在非洲大地上欢快地散步哎……前两个月看希望英语，龙哥被称为动物界里十大杀手的冠军（河马是攻击性和杀人成功率最高的动物）。

浙江临安 张文涛■个人觉得电软各期的封面时好时坏，反差比较大（我觉得我的审美观还是符合大众的）。漂亮的封面看着舒服，也更容易吸引到新读者，所以希望电软在这方面更加注重一些。

福建惠安 詹明伙■说实话，寄了那么多回函，却只是在家门口徘徊着，挺无语的。不过算了，我宽宏大量。

广东中山 陈恩杰■神啊，救救我吧！一把年纪了，一台PS3也没有！

天津 刘洋■记得小时候，一到周末休息的时候，我就会告诉妈妈自己去澡堂洗澡，其实哪里是去洗澡啊，是和一帮朋友去游戏厅打游戏。我们一玩就是一整天，玩完了回家被妈妈说一顿，然后下周还是照常不误。

江苏南京 朱宁鑫■学业紧张，连班级都调换过了，也没啥时间看电软。但是（重音），我会一直买下去，不看也要过个收藏瘾嘛……

广东广州 朱林深■唉，一声叹息，PS2在广州目前1000块钱不到，可我一掏腰包，没有钱，就连自己现在手上的记忆卡都是向人家借的。自己想玩PS2要去租，5块钱一小时，真惨。人家PS3都出这么长时间了，不知我这个穷光蛋什么时候才有PS2。

魔王 雪飞

雪飞…………………… 挠挠

●有人问我为什么这期的战国要写九鬼嘉隆，有两个原因：第一在写稿那阵儿北京气温颇高，于是我就在战国栏目构思时想到了游泳，又从游泳联想到了大海，然后联想到了水军，因此考虑到了九鬼嘉隆；第二个原因则是在思考九鬼嘉隆事迹的下班路上，在地铁中碰到了一个酒鬼。别说我不敬业，实在是因为战国英杰可写的确实不少……

●一日清晨，也不知老妈昨晚梦见了什么，突然问我：“我看你也不傻，显得挺聪明的，怎么永远也混不好啊？”在下略加思考后坦然回答：“您掰手指头数数，古今中外您见过几个混得好的贤者啊？”母亲大怒：“没想到你现在除了不争气还多了不要脸的毛病！”无语……

浙江宁波 吴秀兰■呵呵，上大学了，人就自由了，不像以前妈妈总敲房门凶巴巴地喊道：“你可以睡了！”现在业余时间好多好多，不会打发的同学都郁闷死了。还好我会玩那么点游戏，尽管玩得很差劲，不过现在正在拜师学艺。

江苏沭阳 朱晓勇■叶子，俺哭着对你说啊，俺家里面上有老，下有小，十八人的了啊，一辈子都没中过奖，拜托帮忙让我中一个吧。

著子 OYASHIRO SAMA



●拜工作安排所赐，第一次玩上了Xbox360。次世代游戏机的画质自然令我感叹，但更令我感叹的是次世代游戏机的分量——主机、电源和变压器全都重如板砖，扛着它们往家走的心情那叫一个难忘。

●拜《肖邦之梦》的攻略所赐，第一次跑去查音乐史。肖邦的传奇人生自然令我感叹，但更令我感叹的是自己音乐知识的缺乏——五线谱、音乐符号和演奏技法全都难如天书，两眼一抹黑的心情那叫一个难忘。

●……实际上，最近最难忘的就是为写稿而关了自己六天——都说整天蹲在家里是颓废的象征，但实际体验过后才知道，没点儿毅力还真坚持不下来。

叶子说：著子叔以后说话要慎重些了，上期说这游戏不错马上就摊上了它的攻略，宿命啊……



“让我下一秒就日语一级（两秒也行）。”——浙江瑞安 姜毓宇

Voice 叶子喜欢Rap音乐吗？你觉得《纽约街头教父》如何？该游戏有没有PS2版的呢？这种美国文化非常合我口味，有激情！

From 北京 陈超



呃，不知你说的《纽约街头教父》是指整个系列呢，还是特指系列中最为有名的第2作？实际上，“纽约街头教父”这个译名就是由第2作的副标题“Fight for NY”来的。系列的第一作没啥名气，但续作却因其火爆的场面、刺激的搏斗以及丰富的动作和到位的打击感而惹人关注，因此在国内，渐渐地就用这一作的副标题来代称整个系列了。

2代我的确也很欣赏，因为做得很细致，而且打起来很high，虽然我自己玩不来，但看别人玩也甚觉爽快。作品中大量的饶舌音乐以及众多嘻哈明星的真实出演估计对不少人颇有诱惑力，叶子的一个朋友就FAN这个，没事儿还总当街比划两下，看得我一脸黑线。不过说实话，我倒对这个不太感冒，当然也不讨厌——因为自己实际接触过的就很少，偶尔听到一段旋律也觉得颇为提神。就比如KANON的片尾曲“风到达的地方”，它的完整版里就有一段Rap，看过动画但没听过完整版片尾曲的同学，一定要去找来听听哦。也许有些人不喜欢这个处理，但就叶子个人而言，倒是感觉很不错呢，其实与整个曲子的动感和活力十分般配，很另类的增色手段。

……叶子好像有点儿说跑题了。如果你问的是2代，它当然有PS2版；如果你问的是最新一作“ICON”，那目前就只有XB360版本的（以后要移植也不会到PS2上啦，这个你可以死心）。其实对于《纽约街头教父》，动作达人星彩老师一句话总结道：“1代没啥人搭理，2代打出了名气，可是到3代一下子又渣了。”

Voice 问下叶子，编辑部有人喜欢看《反逆的鲁鲁修》吗？我觉得这动画很好看，好喜欢鲁鲁修和朱雀。还有一个小建议，希望增刊之类的不要一次出太多，像我们学生有很多是承受不了的，我买了5本，现在已经没钱买《反逆的鲁鲁修》了……

From 广西来宾 韦汉林

有啊，我。当初还是掌机迷的翔武同学推荐叶子看的呢，由于是正当红的作品，所以海报招贴画之类的也见过不少，本来还以为就是一个卖美型的摆酷片。不过观后感觉不错——剧情很跌宕，一些桥段处理得不俗，主人公的形象也颇为立体生动，如今能做到这些已经很难得了，更何况我本来就FAN黑暗系作品。推荐没接触过的同学有机会也找来看一下，看完后还正好能赶上7月份播出的24、25两话。另外据说十月份就会播映第二季？值得期待。

不过叶子想问一下，朱雀这个人物的性格被塑造得……简直令人无语，你到底喜欢他什么？

关于增刊的意见收到，其实说真的，我们在这方面还是比较控制的，不过你说的问题叶子也有同感，我会向木头转达并讨论这些事情的。踏踏实实前进是最可取的，我们一直都铭记着这一点；天气虽然热，但人不能就此浮躁。

最后想道一声抱歉，因为我很可能写错了你的名字，但没办法啊，叶子实在难以确认后两个字到底是什么。下次，如果哪位同学再把自己的名字弄得这么印象派的话，女王可就没这么客气了哦，到时候我就拿份元素周期表，随意抽取一个化学元素给你们命名。



云南曲靖 赵迪

Voice 叶子你好，不知道每期你会收到多少来信？你们确实会读吗？我女儿16岁，再过一个月是她生日了，我想送她PSP或Wii。先不论两者的便携性，在价格和性能的综合评价上，你认为哪个好呢（当然主要是为了玩游戏）？谢谢你的建议。

From 湖北武汉 潘菊玲

哎呀，真的真的很抱歉，我这个回复很可能是晚了，恐怕你在杂志上看到这段话的时候，你女儿的生日已经过了吧，实在不好意思。正因为来信确实很多，而叶子是一封信一封信读过来的，所以总会有些回函会比较靠后才读到，真的是不巧了。

不考虑便携性的话，PSP和Wii还真是不好比较哎。若论价格，PSP单机器1500以内可以搞定，而配个4G棒的话（当然是组装的）要再加上300多块钱；Wii的话，不算改机2000以内，而改机需要再加100多。总体价格差得不大，至于性能什么的我觉得倒不重要，关键是你倾向于哪上面的游戏，二者的游戏风格还是差得蛮大的。PSP上目前的游戏也不少了，再加上可以用模拟器玩以前好多平台上的作品，乐趣是不缺的。相比之下，Wii的游戏乐趣相似的偏多，种类目前也不是太丰富，的确是个弱点；不过可以全家同乐，如果是家庭购买的话，是一个很吸引人的要素。

其实叶子觉得，其它的都不重要——既然是送给女儿的礼物，那么问问她喜欢哪个，这就足够了。让女儿绽放开心的笑容，礼物就有它的意义。

最后还得为自己这雨后送伞的过期意见道歉，不过上面这些文字多少也可以一看吧。你的来信对我们真的是一种很好的鼓励。

另外说一句，上文中的数据应该只限于北京6月初的大体价格。地点不同、时间不同，再赶上暑假，机器的价格估计会有波动。叶子个人在这方面真是很迟钝的，买东西的嗅觉和价格感奇差无比，所以面对并不规范的中国电玩市场，很多年前就不敢碰了，买东西只能拜托朋友从日本带。



浙江舟山 林若驷

GAME SOFTWARE EDITOR CARD

姓名	北斗
职业	机师
必杀	背心
弱点	KAWAII

●上期截完稿后去爬了趟凤凰岭三线，在小“十八盘”的山道上，遇到挺感人的一幕：路边有只小山鸡不知为什么飞不动，北斗刚想走近看看，突然从前边的山道上蹿出一只大山鸡，冲着我们狂叫想把我们引开好救小山鸡。原本以为这种事情只有在“动物世界”之类的电视节目或者小说中才会看到，没想到竟然让自己亲身遇见了，真是蛮感动的。

●近日北斗一大学期间的好友突然失踪，截止交上这期手札时，尽管北斗及留守北京的兄弟们已搜寻多日，仍然没有任何消息，希望他能平安无事。

●貌似最近ZN过度，膝盖少许受伤，看来以后还是带上护膝和孤拐的好——毕竟身体是ZN的本钱。

●如果你恨一个人，不要打他，也不要骂他，你忽悠他去墨脱……

大墙画廊

投稿须知：1、普通邮寄或电子邮件均可，但为了确保收到，推荐使用电子邮件。邮寄地址在目录页上，电子邮箱地址见本页最下方。2、所有来信必须写明真实姓名、地址、邮编、身份证号码，凡是缺少上面任何一项信息者，来稿作废。3、使用电子邮件的作者，文件格式请用JPEG，画稿大小至少在800*600以上，但容量不要超过1MB。4、画稿严禁复制他人作品，临摹除外。5、禁止一稿多投。6、由于投稿量大，录用与否不另行通知，凡投稿后二个月没有刊登，即为落选。最后感谢大家对本栏目的支持，希望大家踊跃投稿。 □责/小沛



→东丈 上海 王甬

看得出你是从名家那里学到了不少东西，画得也确实没什么毛病。非要指出缺点的话，那就是东丈的影子小了点……



↑希腊月光女神 广西 龙麟

给我留下最深印象的，首先是你的名字！构图缺少侧重点，人物的表情僵硬，对金属光泽的表现是最大亮点。



←女战士 湖北 赵俊超

这样的画风我很欣赏，但前提是要用看似粗犷的线条表现细腻的美感。身体和头发的线条都还不错，表情太恐怖了吧？



↑祖斯特 广西 梁运生

对抗吸血鬼的勇士不应该有这种无助的眼神吧？另外他的脸型也显得太柔弱了，如果嘴唇红一点，眉毛细一点，那就能变性了。



←无题 四川 李思达

好像在哪里看到过类似的画风，很适合出现在NDS之类的任天堂平台上。眼睛的描绘很有特点，表情稍有欠缺。



← 十兵卫与阿吉 浙江 七月

阿吉真是太可爱了，你对于背景的简洁处理也令画面显得非常清新亮丽。但局部还是略显粗糙，应该再稍加修饰。

投稿须知：原投稿地址因故停用，新地址为：daqiang@magiczone.com。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。

无言之传神

绘卷

VOL.06

这将是为大家纯粹提供一种欣赏的一页，我们每期会选登一幅不见于游戏本体的设定图，或者其它游戏相关的艺术绘画。缀少量文字加以解说，其余的，全交给您去品味体会。

□文/唯夜

娴静的女武神，眼中流转着怅惘的Valkyrie。这时的格文多琳与战场上的她判若两人，而也只有这种时刻我们才能看到她脆弱婉转的一面。

写生式的笔触将侧影定格在了一个惹人怜惜的瞬间，这才是最真实的她；战场上的格文多琳为了得到父王的赞赏和肯定而去拼命作战，而自己行动、存在的价值和意义到底是什么，相信她一直在烦恼、思考并痛苦着。没有了铠甲的遮蔽，紧身的晚礼服更显出了格文多琳柔弱的身形，暗示着她的无力和不安感；黑色代表着封闭、收敛，画面通过上装的主色调衬托出了人物的性格和心境。这幅画虽然用笔并没有什么特别出奇之处，视点也属于普通端正，但风的气息充盈画面，气质和思绪都有了动感，仿佛已在风中飘飞，意境深远。那头长发以及双眼最为传神，于静中宛若随时可能飘逸流动起来。

格文多琳

Gwendolyn

FROM「奥丁晶石」

龙哥热线

据可靠消息表示，《逆转裁判 4》汉化版即将发布，相信大家入手本期杂志时已经可以玩到了。

向最近某位薛姓爷们致以崇高敬意的龙哥

最近在玩PS2版《生化危机·维罗尼卡完全版》时遇到了些问题，请赐教。1、用克里斯到了南极后，在与威斯克、阿莱克西亚相遇的大厅里打倒阿莱克西亚之后，我又得到了二颗宝石，然后用在了大厅的壁画上，不过我感觉应该还有一颗宝石的，接下来我就不知往哪里走了，请问下面该如何通过？2、虎头眼睛上的二颗宝石是怎么回事，可以取得下来，但不知作何用途？另外，用扑克牌花色打开的那个盒子怎么是空的，有什么用啊？（河南驻马店 郑新成）



1、没错，要打开那幅壁画的暗门必须有三颗宝石，从你的问题来看，应该是最开始需要用扑克牌花色打开的盒子处谜题没有完成，没拿到第一颗宝石。你打开盒子后，需要将“ペ-パ-ウエイト”放进去，之后试管升起，アルフレット的尸体倒下之后即可获得“アルフレットの宝石”。第二颗宝石是在大蜘蛛出现后在亚历山大脚边捡到的“アレクサンダの宝石”；第三颗宝石是在打倒阿莱克西亚后得到的“アレクシアの宝石”，把这三颗宝石嵌在楼梯上的画上，就会出现密门。2、虎头的两颗眼睛分别是“青い宝石”与“赤い宝石”，带著红蓝宝石到二兄妹的房间，将“オルゴ-ル”唱盘换到哥哥的房间播放，楼梯就会降下，上去后可得“蜻蜓的身体”，将四片翅膀和身体组合起来，就能得到“蜻蜓的宝饰”。

1、我在玩《大航海时代4》时，印度女海贼阿芝莎怎么也打不灭，该如何消灭？我用的是拉斐尔，最强武器与防具是什么，如何入手？2、有些游戏的BGM很好听，如何转入MP3？3、我在电软下期出版前汇款邮购有用吗？如果是，那其它如《掌机迷》、《口袋迷》等都行吗？4、我有一个朋友托我问你GBA版《牧场物语》中，中秋之月，小矮人的茶会如何参加？巧克力怎么得到？（江苏苏州 NOITATS YALP）



1、阿芝莎是可以收得的，否则就只能永远的打下去。具体方法是你得持有浴血月牙刀，在海上击败阿芝莎的舰队一次后去巴士拉的酒馆，在这里会发生阿芝莎的剧情，她会与主角约定在海上一决胜负。然后在你的主舰队有行久、阿尔、易安以及克莉丝汀，另外还得备有100万金币，之后出海击败阿芝莎的舰队后会引发剧情，她手下发动叛变，选择支付100万金币后即可收到阿芝莎，不用说她是冲锋队长的理想人选了。2、你说的是PS2还是掌机游戏？不同主机的游戏，转出其BGM的方法也各不相同。3、邮购的事情，建议你汇款之前最好打电话给发行部确认一下。4、首先你得让所有小矮人对你的好感度都达到3颗心以上，在春天一满足条件就会收到小矮人的邀请函。然后你得调整他们的工作时间，只有等他们休息的时候才能引发召开茶话会的情节，参加之后小矮人对你的友好度全体+10。想得到巧克力的话就努力提升与女孩子的好感度吧，只要好感度足够高，等到了冬天的14日早上，喜欢你的女孩就会送你蛋糕和巧克力。

关于《最终幻想7》的问题，在第一次回到克劳德和蒂法老家的神罗官邸二层有一个宝箱，在20秒内输入密码后会出现一位BOSS，胜利后可得到让文森特加入的钥匙。可是由于能力不足，第一次输给了BOSS，后来无论如何也打不开密码箱，我确认我输入的是正确的，请问龙哥我怎么办？（甘肃天水 胡鑫伟）



正确的密码输入应该是“右36、左10、右59、右97”，成功后就会进入与“Lost Number”的BOSS战，之前一定要存档，建议你读档重来……“Lost Number”的确很难对付，他有两种形态，第一形态下他身体的一半使用魔法攻击另一半使用物理攻击。对付魔法那一半身体只能用物理攻击，对付物理那一半身体则只能用魔法攻击。如果是用魔法攻击结束的第一形态，那么第二形态下BOSS就会是红色魔法那一半；如果第一形态的最后一击是物理攻击，那么BOSS的第二形态则是蓝色的那一半。由于战斗时比较难判断哪一击才是最后一击，所以和第一形态BOSS战斗时最好尽量只使用同一种攻击方式。由于如果BOSS第二形态是剩下魔法那一半，其就会使用威力强大的魔法，非常难打，所以应该在第一形态先集中用魔法攻击将其魔法那一部分打残。可以参考的一种打法是让艾丽丝用1级的Limit极限技“Seal Evil”，这样就能让BOSS的红色部分产生麻痹效果，接着用魔法攻击将其干掉，等其进入第二形态后再尽快发动一次“Seal Evil”就会好打许多。战斗结束之后可以获得赤红十三的4级Limit秘籍—“Cosmo Memory”，Odin召唤魔石以及用来收文森特必备的道具：地下室的钥匙。



↑Lost Number比较难缠。

1、《新鬼武者·梦之黎明》中，如何使出弹一闪？2、如何使出升龙剑和金刚胎藏击，我试了好多次也不能作出。3、为什么在游戏中得到的首饰只能在图鉴中看到，但不能装备？在203或202期中你说过在新鬼中的官方网上输入鬼特典的密码，如何操作呢？4、在《战神》前作中，当克里托斯从波塞东的神殿里潜下后，来到一块巨大石门后的房间，浮上来后，出现一个存盘点和两只牛头怪，还有一个机关，拉动它后，升起四个浮台，一直跳到对面后，有一个石像，像前有一本书，那一关怎么样过呢？（广东佛山 岑健辉）



1、“弹一闪”的使用方法是在受到敌人攻击的瞬间进行防御，成功的话可将敌人的攻击弹回，并发出特殊的光，在亮光发生的瞬间进行攻击，也会出现一闪，这便是“弹一闪”。由于即使一闪失败也能防御敌人的攻击，所以弹一闪相比普通的一闪要安全的多。2、升龙剑是十兵卫茜专用的技能，发动方法是：上斩中，后前+□，或按住R1，后前+□；金刚胎藏击是天海的专有技，发动方法是：按住R1，前后+□连打。3、首饰当然能够装备。那个密码我已经在热线中说过，需要用日系手机登录才行。4、呵呵，如果你有仔细看过那本书上的提示的话，就应该明白真正的出口其实是在水下。当你扳动开关，四个浮台升起来后，你需要迅速潜入水下，在最后一个浮台柱子的水下部分，你会看到其实是一个通道，在浮台下落之前进入通道并沿着路一直游就会出去了。

1、NDS版游戏《铁之羽》中，如何通过神圣之森，在タマニャ村老人家中的老人那得到的神圣之镜有什么作用？2、NDS日版游戏《触摸炸弹人世界》中，差一个头部装备未得到，不知该如何取得，望龙哥指教一下。3、还想请教龙哥一个关于R4的问题，我目前只知R4支持MP3和DPG格式的影音，但不知还能支持其他哪些类型的影音文件？4、我想买一个DSL用的橡胶保护套，不知多少钱？我手中有几个Z版的NDS游戏卡带，我想要卖掉，问下龙哥一个全新的Z版NDS游戏卡带能卖多少？5、我的一个朋友想购买一部PSP，但不知该买哪个型号，

望龙哥帮我给他一个参考。

（浙江海宁　朱晓龙）



1、抱歉，这个游戏我没怎么玩，不过据说神圣之森的走法其实并没有所说的那么变态，其实只要用笔斜着来回画几下就能找到正确的出路。神圣之镜应该是通过此处的剧情道具。2、这种问题，龙哥基本上是无法回答你的，因为完全无法确认你没收集到的那个头部装备是什么……3、一般都是用R4烧一个MOONSHELL，再用MOONSHELL来实现多媒体功能，上期热线中介绍过MOONSHELL支持的媒体格式，你可以看看。4、NDSL用的橡胶保护套，日本原版的大概得一百块钱多点，其实国产的就已经够用了，二三十块足已。5、PSP不是PS、PS2，没有什么“哪个型号”，市面上港版较多。

想看PSP版《宿命传说2》的CG图，要打通几遍啊？我已经打到第2遍了，只出现了少许，要全打出来的话得打几遍？除了主要故事之外有分支任务么？（江苏南京　卢佳）



↑收集“插画”的设定是在PSP版《宿命传说2》中新增的一个系统。



画廊模式是PSP版宿命2新增的一个模式，在游戏中从最初的孤儿院得到第一张插画开始，整个游戏过程中一共能够得到68张这种插画，并在“GALLERY”中欣赏。插画的收集与几周目并没有直接关系，想要全部收集到的话就得在游戏过程中仔细搜寻每一个角落（这可是传说系列的优良传统），不然的话再多打穿几遍都不会对插画的收集有太大帮助。至于分支任务，《宿命传说2》里当然有许多，不过这些都与原来的PS2版一模一样，这里就不再赘述了。不过在本作的寒冰迷宫中，除了最后的**マグナディウエス**之外，还能遇到斧男和里昂。

我新买的PSP已经开始出现老化了，按下去的时候就会吱吱吱地响，特别是方向键，有什么方法可以改善吗？还有我的PSP的版本是3.100EA，很多游戏进入后都是黑屏，是不是只要装了引导盘就可以改善？

（广东珠海　李斯茗）



你可以去商家那里换一下方向键的那部分的零件，如果是新买的话可以再多用一段时间试试看是否真的是老化的问题。黑屏的情况，你需要一张引导盘，然后在OE固件的安全模式下调一下，用UMD盘引导进入游戏，你的黑屏问题就可以解决。

龙哥你好，请问《弧光之源》如何把每个队友的好感度都升到满心？可以把那些问答的选择方法告诉我吗？最好是翻译成中文的，因为我玩的是汉化版。谢谢龙哥！

（贵州贵阳　张帆）



如果是将所有人的好感度问答最佳选择都放上来的话，估计都能做成小攻略了，而且龙哥自行将日文翻译后的文字肯定与汉化版有出入，所以这里只能给你详细介绍下本作中的好感度系统和一些基本的回答选择技巧。游戏第三章之后，每章的战斗结束后都可以指定一名参战的队员进行对话，对话后会出现3个选项，选择相应的选项会有不同的好感数值加成。队员的好感度直接影响到战斗中人物战斗能力的加成，好感等级越高，加成也越高。好感度在表面上有4个表现等级，即是空心、半心、满心、穿心，这四个等级直接影响到战斗中人物的能力加成，另外每当队员的好感等级提升时，其就会送给主角一个装备或其它道具。具体的好感度累积数值与好感等级的关系为：第一次对话回答正确后即是好感等级1，此后当好感数值为5时会达到第2等级即半心，然后再次累积好感数值5即当好感总值为10时达到第3等级满心，达到15时则是穿心。在战斗结束的对话选项中，最常见的好感数值模式为：一个选项加2好感，一个加1好感，还有一个不加好感，不过偶尔也有例外的情况。这里介绍一个比较简便的判断是否加好感的方法：在遭遇战中，获得胜利前先存个档，战斗结束后回答问题，看人物的表情，如果是一直在笑，那有80%的可能是加2好感数值，如果人物有笑也有生气或哭的表情，那基本上100%的是加1好感数值，如果一直在生气或是哭，肯定是不加好感（感谢万能的S/L大法……）。

1、《最终幻想4》中每个城镇里的舞者有什么特殊意义吗？Toraria（不记得是不是这样拼了），花10000Gil进入的舞台有什么东西可以获得？2、Edge王子的废墟城堡里向下的楼梯口旁的宝箱怎么得到？魔法兄妹俩能复活吗？（贵州贵阳　耿若欣）



←花一万大洋买的会员证其实就是进来看跳舞。



1、没有什么特殊意义，单纯好玩而已。不像在FF5中，弹完所有的钢琴后可以让吟游诗人学会全部的曲子。你说的应该是Toroil（托罗亚），在这里的酒场中花1万Gil向门口的人购买会员证Pass（**かいいんしょう**）才能进入，不过里面什么东西都没有，只能够欣赏一场舞蹈而已。2、虽然无法确定你指的具体是哪一个，不过你只要在这个版面中对着所有的墙壁都试一下能否穿越过去，总有一条路能绕过去的。另外，那是姐弟俩，不是“兄妹”，关系完全搞反了……由于他们是对自身施放的强力石化咒，所以即便是贤者泰拉都无法解除石化，也就是说姐弟俩是无法复活的。

龙哥：我的IDSL的屏幕不知什么原因，在玩游戏的时候总会有一些白色的波浪线从上而下不间断地滚动，请问这是怎么回事，一定要救我啊！（广东郁南　王潮伟）



一般来讲，出现你所说的这种情况应该是电源问题或者是某种电磁干扰，例如机器的电路版都会产生电磁，一旦这种电磁产生泄露的话就有可能造成你这种问题了。建议你先换一块电池看看，电压问题可能是主要原因，要么电压过高了，要么电池老化电压低了。如果更换电池后没问题了那就老老实实地换块电池吧，如果这样还不行的话那就只能建议你拿到购买这台机器的游戏店中换机子了。

龙哥，救命啊！我有一朋友近来遇到了大麻烦，请您一定要帮他解决啊！事情的经过是这样的：我朋友的PSP刷了3.10 OE-A自制固件，后来买了《PSP终极奥技》，将其中的中文补丁也刷完了，但是，那天他想刷最新的3.30 OE-A，故考虑系统要纯净，就将中文补丁卸载。他进入补丁程序，按下R+△后很快出现了几行蓝色的英文，然后机子就变成了黑屏，等了一会，电源灯熄灭后他再次开机，发现记忆棒只是一闪，然后就是黑屏，过了一会自动关机。他试了几次都是这样，然后来问我，我明白这应该是变砖了，随后我试了按住R键开机，可以进入修复模式，并且可以联接电脑，记忆棒中的文件完好，说明不是棒子的问题。然后我又下了个1.5固件升级程序，将其文件名改为UPDATE.PBP并放在PSP/GAME/RECOVERY目录下，进入修复模式后选第三项RUN……，按X键，但还是进不了回复程序，无限郁闷中。此时想到了龙哥，想请龙哥一定要告诉我详细的修复过程，我想既然可以进入修复模式，说明应该可以修复。若不可修复，难道去硬降？龙哥一定要回答啊！

（江苏镇江　史季风）



你朋友的机器应该是台版的PSP吧？这是台版的PSP的一个小BUG，你可以试着在进入修复模式黑屏后按两下PSP的亮度调节键，看看是不是OK了呢？龙哥有一个朋友以前也正好遇到过和你完全相同的问题，一开始也是一筹莫展，不过后来他一不小心按了两下那个键，之后就搞定了……建议你也这么试试看，如果这样都不能解决的话，请去硬降。







科普园地

用的3.40OE插件武装小P

哦斯！又和大家在这个栏目见面了，不知道最近大家刷机刷得还快乐吗（汗）？要问我的PSP中现在安装的是什么系统，当然是最新的3.40OE了！SONY是在4月19日发布的PSP版3.40升级文件，由于UMD VIDEO的彻底失败，而且480X272全屏视频播放限制被Dark_AleX的自定义固件破解，因此SONY不得不无奈地在3.40版正式解锁了720×480和480×272分辨率全屏幕AVC视频的播放限制，同时这次更新也继续增强了PS模拟器的兼容性。一如往常，3.40也在仅仅两天后即被Dark_AleX变成了3.40OE，PSP玩家中再次掀起刷机热潮，一时间各网站对如何制作高清晰全屏视频讨论得热烈非常。

前阵子SONY再次更新了3.50系统，在功能上的改进并不大（主要包括针对和PS3网络联机的功能改进），但是表面上单薄的更新列表却隐藏了一个重要的目的。经过Dark_AleX和Mathieulh的确认，SONY在这个版本中偷偷更改了固件中prx文件的格式，因此3.50OE将无法在短期内完成。这无疑是SONY对自定义固件正式采取的防范措施，相信依靠Dark_AleX的能力，3.50OE的出现只是时间的问题，而破解与反破解的战争也将继续你追我赶地演绎下去。我们只需要将这场激烈程度毫不逊色于游戏商战的对决作为茶余饭后的谈资，并轻松享受它带给我们的实惠即可^_^。

Dark_AleX的自定义固件现在已经如此普及，相信大家都已经对它很熟悉了，对3.40OE的安装和使用也就没有什么好说的了。在自定义固件已经研究得比较透彻的时候，不妨让我们把关注的目光放到那些帮助自定义固件发挥更大作用的插件（plugin）上。OE系统拥有独特的插件系统，可以在不修改PSP主机系统的情况下加载记忆棒上的prx插件，达到为OE系统方便地增加额外功能的目的。

在介绍这些插件之前，先简单说明一下OE系统上插件的通用安装方法。首先需要将插件的prx文件以及相关文件拷贝到PSP记忆棒上，通常放在记忆棒根目录的seplugins文件夹下（也有部分插件需要放在记忆棒上固定的某个位置，例如下面要介绍的SCEP-XMB 1.7预览版）。然后在seplugins文件夹中建立vsh.txt、game.txt、pops.txt三个文本文件，在这些文件里写上插件主程序prx文件的路径（盘符为ms0:），其中vsh.txt文件中需要写上想在PSP主机操作系统界面使用的插件的路径，game.txt文件中需要写上要在运行游戏时使用的插件的路径，而pops.txt文件中则填写当运行PS模拟器时想使用的插件路径。例如我们想在玩PSP游戏和PS模拟器时截图，那么只需要下载截图插件capture.prx，将其拷贝倒PSP记忆棒根目录的seplugins文件夹中，然后在game.txt和pops.txt两个文件中添加上ms0:/seplugins/capture.prx即可。安装好插件之后，我们还需要在OE系统的恢复模式中将其打开，按住R键不放开启PSP主机，就会进入OE系统的恢复模式，然后进入倒数第三项"Plugins"，接着将需要激活的插件设置为"Enabled"就会将其开启（如图1），最后只需要选择主菜单的"Exit"就可以进入PSP的系统了。









↑在恢复模式中开启想使用的插件。

在3.40OE上，以前的大部分插件都可以继续使用，包括常见的一些插件例如截图模块、CPU速度调节模块、金手指模块等，这里就不再详细说明，今天就为大家介绍几款有趣而独特的插件。

SCEP XMB 实用的多功能插件

SCEP-XMB是由国内的PSP玩家poison等人制作的一款多功能插件，最初是为3.03OE和3.10OE设计的，不过现在同样能在3.40OE上使用了。大家可以到作者的blog（2alien.info）下载，目前最新版本是1.7预览版的第4版，相对于SCEP-XMB 1.0版，界面更加漂亮了，虽然由于还只是预览版的关系功能并不齐全，但是已经有截图、通过USB运行PC中的PSP游戏、文件管理、更改屏幕亮度、调节CPU频率、修改OE系统的设置、关机/待机/重启等功能了，安装了这一款插件就包括了多款插件的功能，十分强大。

1.0版分为刷机版本和插件版本两种，刷机的版本可以刷写到PSP主机的OE系统中，随开机自动运行，而插件版本则是拷贝到记忆棒上，利用OE系统的插件功能运行。由于1.7预览版目前只有插件版本，在这里只介绍如何安装插件版：下载SCEP-XMB 1.7预览版的压缩包后，将其解压，我们会得到一个SCEP文件夹，其中包括SCEP-XMB.prx和SCEP-XMB_MountGame.prx等文件。把SCEP文件夹拷贝到PSP记忆棒的根目录，然后在seplugins文件夹的vsh.txt文件中添加一行：

ms0:/SCEP/SCEP-XMB.prx

在game.txt文件中则添加这一行：

ms0:/SCEP/SCEP-XMB_MountGame.prx

这样SCEP-XMB就安装完成，接着进入3.40OE的恢复模式中将这两个插件开启即可。

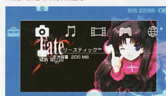
进入PSP的操作界面后按选择键，SCEP-XMB 1.7预览版的半透明主界面就会在PSP屏幕左侧蹦出来。嗯，很漂亮呀。



←SCEP-XMB 1.7预览版的主界面。

界面的上部分是SCEP-XMB的功能菜单，下部分则显示了PSP当前的电量、时间、CPU频率。让我们来看看SCEP-XMB菜单上的那些选项都有什么作用：

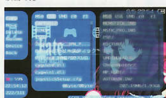
Capture：这就是SCEP-XMB带的截图功能，选择这个选项后，SCEP-XMB的菜单会消失，这时按圆圈键就可以截图，而且SCEP-XMB的截图功能比较特别的一点是还支持截取局部画面，我们可以使用十字键搭配L、R键对截取区域进行移动和缩放，选择好满意的区域之后再按圆圈键保存截图。按X键则是取消截图。



↑SCEP-XMB的截图支持截取局部画面。

sysCtrl：这一项中是一些系统设置，选择之后会出现子菜单，子菜单从上到下分别是：LCDCtrl，用于调节PSP屏幕的亮度；CPUSpeed，调节PSP主机的CPU频率；OEConfig：在这里可以修改OE系统的免盘等设置，就不再需要为了修改OE系统的设置而重启主机进入修复模式了；CronList和SysInfo则是暂时还没有开启的功能。

FileMgr：这是SCEP-XMB自带的文件管理系统。选择这项之后会出现两个窗口，可以使用十字键的左右在两个窗口中切换。按R键则可以在记忆棒、USB、UMD光盘、PSP主机的Flash0、Flash1这几个驱动器之间切换。按三角键选择要操作的文件或者按方块键选择所有文件之后，按L键会出现操作菜单，使用操作菜单上选项即可对被选择的文件进行拷贝、移动、删除、重命名等工作，另外，在文件管理系统中用圆圈键选择PSP游戏ISO，就可以直接运行该游戏。



↑SCEP-XMB的文件管理系统。

E-watch：电子表的功能。其中第一项"stopWatch"是跑表计时器，选择之后会出现跑表的界面，这时按圆圈键会开始计时，再按一次则停止，按R键则是把当前计时添加到下方的列表中，可用于连续记录多个时刻，按L键则是清除时刻列表。E-watch的第二项"Alarm"是暂时还没有开启的功能，从名称上看应该是闹钟功能吧。

SCXconf：这也是暂时还没有开放的功能，应该是用于修改SCEP-XMB插件的设置。

PsPower：电源管理，在里面可以关机、重启PSP，以及让PSP待机等。

如何？使用SCEP-XMB插件以后

还是方便了许多吧。特别是其中的文件管理系统，免去了进入专门的软件来进行文件管理，不过需要注意的是，在预览版中并没有对Flash0和Flash1进行写保护，所以在对这两个分区的文件进行操作时一定要小心，以免误操作导致PSP无法开机。

之前提到SCEP-XMB插件支持通过USB运行电脑上的PSP游戏ISO的功能，那么应该如何使用呢？首先我们需要下载并解压usbhostfs程序，接着把PSP用USB线连接到电脑上，在SCEP-XMB的文件管理系统中按一次R键切换到USB区，这时电脑会提示发现新硬件，只要从解压后的usbhostfs程序所在目录的driver文件夹中安装LibUSB驱动即可，然后再运行usbhostfs程序，并重新进入SCEP-XMB的文件管理系统中的USB区，这时便会列出电脑上usbhostfs程序所在文件夹下的所有文件，相当于usbhostfs程序将该目录共享给了PSP（如果要共享电脑上其他分区的文件，可以用"usbhostfs '/cygdrive/硬盘符/路径'"这样的参数来运行usbhostfs程序）。这时就可以在SCEP-XMB的文件管理系统中拷贝电脑上的文件到PSP记忆棒，或者直接用圆圈键选择电脑上的PSP游戏ISO运行。但可惜的是，也许是因为SCEP-XMB最初是为3.03OE和3.10OE设计的，导致在3.40OE上通过USB运行电脑上的游戏ISO的兼容性有问题，经过测试，部分游戏运行正常，而有很多游戏运行之后却会黑屏，希望在新的版本中能解决这个问题。

优点：界面美观，功能丰富实用。

缺点：通过USB运行电脑上ISO的功能的兼容性还需要提高。

usbmount 1.03——3.40OE通过USB运行PSP游戏

在2.71SE、3.03OE、3.10OE上，我们可以使用USB Mod v4b这款几乎完美的插件来支持USB运行游戏的功能（尽管需要修改主机flash中的文件），但是USB Mod v4b在3.40OE上无法使用，而SCEP-XMB插件通过USB运行ISO功能的兼容性还不尽如人意，那么3.40OE还有没有别的代替方案呢？有！usbmount 1.03就是一款专门用于让OE系统通过USB运行电脑上PSP游戏ISO的插件。 usbmount 1.03最初是为3.03OE设计的一款插件，不过在3.40OE上使用也没有问题。Usbmount是单纯的插件，不需要修改PSP主机flash中的文件。在下载usbmount 1.03的压缩包后解压，我们会得到一个seplugins文件夹，将其中的usbhostfs.prx、USBMOUNT.INI、usbmount_vsh.prx、usbmount_game.prx这四个文件拷贝到PSP记忆棒根目录的seplugins文件夹中，并在vsh.txt文件中添加以下两行：

ms0:/seplugins/usbhostfs.prx
ms0:/seplugins/usbmount_vsh.prx
在game.txt文件中则添加这两行：
ms0:/seplugins/usbhostfs.prx
ms0:/seplugins/usbmount_game.prx

接着到3.40OE的恢复模式中将这四个插件开启，usbmount 1.03就安装完成。

因为usbmount不支持免盘，所以我们需要在PSP光驱中放一张游戏做引导盘，并且在3.40OE的恢复模式中关闭免盘模式（把Use NO-UMD设置为Disabled）。和SCEP-XMB相同，usbmount 1.03的调用按键也是选择键，在PSP的系统界面按下选择键，就会弹出usbmount相对比较简陋的界面。同样，我们也需要先在电脑上安装LibUSB驱动，并且运行usbhostfs程序，然后在PSP上选择usbmount界面上的第一项"Select UMD/ISO File"，之后便会列出由usbhostfs程序所共享的目录下ISO文件夹中的ISO/CSO文件。选择想运行的游戏，稍等片刻，便会看到UMD光盘的图标变成了刚才选中的游戏的图标，回到PSP系统界面直接运行游戏即可。



↑usbmount插件的主菜单。

经过测试，在3.40OE上用usbmount运行电脑上PSP游戏ISO，兼容性相当优秀，绝大部分游戏都可以通过USB运行，可以算是目前在3.40OE上通过USB运行ISO的最佳插件（除了安装Devhook外）。但是usbmount也并非完美，当我们在usbmount插件的菜单中选择了电脑上的PSP游戏ISO后，就无法再运行UMD光盘或者记忆棒上的游戏ISO，无论选择UMD还是记忆棒中的游戏ISO，都会变成运行之前选择的电脑上的PSP游戏，要想运行UMD光盘或者记忆棒上的游戏ISO，就只能去恢复模式中关闭usbmount插件。

另外，当我们用usbmount插件通过USB运行了电脑上的某个PSP游戏之后关闭主机，再次启动主机的时候如果没有连接USB或者电脑上没有运行usbhostfs程序，那么PSP主机就会因为无法读取游戏而导致死机，解决方法同样是到恢复模式中关闭usbmount插件。这使得usbmount美中不足，略显不便。

RemoteJoySDL——在显示器上玩PSP的最佳方案

有没有想过让PSP的游戏画面显示在电视或者电脑显示器这样的大屏幕上呢？以前要做到这一点，需要安装几款臃肿的硬件，要么用摄像头拍摄PSP的画面再传送到显示器上，要么拆开PSP导出数据信号传送到显示器，无论哪个都成本不菲。而使用最新的PSP Link v2.99 (USB) Beta和Remote Joy SDL for PSP这两个插件，我们需要的只是一条USB线，就可以将PSP游戏的画面呈现在显示器上。也许你会说这样不就失去了掌机便携的意义了么，不过，有趣的东西就要去尝试是我的宗旨^_^，更何况这样还可以用来给PSP游戏过程录像呢。废话不多说，先来看看RemoteJoySDL需要如何使用：

1、首先从网络上下载RemoteJoySDL 2007.05.13.r2204软件包并解压缩。

2、进入解压缩后的文件夹，在PSP FW 3.XX OE文件夹中有SEPlugins、PSPLink这两个文件夹。把PSPLink文件夹拷贝到PSP记忆棒的/PSP/GAME340/文件夹下，这是PSPLink v3.0 OE软件，用来把PSP系统界面的画面传送给电脑用的。然后把SEPlugins文件夹拷贝到记忆棒根目录。注意备份你原来的game.txt文件，或者直接在原来的game.txt文件中添加这两行：

ms0:/seplugins/psplink.prx
ms0:/seplugins/remotejoy.prx

这两个插件则是用来传送游戏时的画面数据。

3、和通过USB运行电脑上的PSP游戏ISO相同，RemoteJoySDL同样需要安装LibUSB驱动，如果你之前用USB运行电脑上的PSP游戏ISO时已经安装过，就不需要再安装了。如果之前没有安装过，那么把PSP通过USB线连接电脑后，随便运行一个游戏ISO，由于OE系统打开了psplink.prx和remotejoy.prx这两个插件，因此这时电脑就会提示发现新硬件，从解压的RemoteJoySDL所在目录的\LibUSB\driver文件夹中安装驱动即可。

4、如果要在显示器上显示PSP的操作系统界面，那么需要先运行Start-USBHostFS_PC.bat批处理文件，这将运行usbhostfs_pc.exe软件并打开PSP和电脑的连接。

5、在PSP上需要运行PSPLink v3.0 OE软件，这时PSP会停在黑色底色并显示一行白色文字的画面。

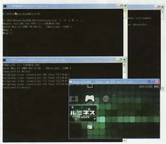
6、在电脑上运行Start-PSPSH.bat，这时会出现pspsh.exe的命令行窗口。

7、在电脑上运行这几个批处理文件其中之一：

Start-RemoteJoy.bat
Start-RemoteJoy-FPS.bat
Start-RemoteJoy-FS.bat
Start-RemoteJoy-FS-FPS.bat

这四个批处理文件分别是窗口化显示PSP画面、窗口化显示PSP画面并带有帧数显示、全屏幕显示PSP画面、全屏幕显示PSP画面并带有帧数显示。按照自己的需要选择一个运行即可。

8、在电脑上的pspsh.exe命令行窗口中输入命令%loadvsh并回车，这时PSP将自动返回到操作系统界面。然后再输入命令%loadjoy，这时就发现之前运行的RemoteJoySDL窗口中出现PSP操作系统的界面啦！大功告成！



↑成功在显示器上显示PSP操作系统画面。

4a、如果是要在显示器上显示PSP游戏的画面，那么就不需要运行PSPLink v3.0 OE软件，只需要到3.40OE的恢复模式中打开psplink.prx和remotejoy.prx这两个插件，它们将代替PSPLink的作用。电脑上依次运行Start-USBHostFS_PC.bat、Start-PSPSH.bat、Start-RemoteJoy.bat这三个批处理文件后，直接运行游戏，然后RemoteJoySDL窗口中就将显示出游戏画面啦！看看在大屏幕上玩PSP游戏的效果如何？

同时，也可以用电脑键盘来控制PSP了。键盘按键和PSP按键的对应关系是：

UP	十字键上	w	R键
DOWN	十字键下	回车	START键
LEFT	十字键左	空格键	SELECT键
RIGHT	十字键右	y	HOME键
a	方块键	u	减小音量
s	三角键	i	增大音量
z	X键	o	屏幕亮度
x	圆圈键	p	静音
q	L键		

经过测试，部分游戏与这个插件不兼容。电脑显示器上显示的PSP画面一般在20到30帧之间浮动，如果PSP游戏变得比较卡，可以到恢复模式中把运行游戏的CPU频率调节到333Mhz，而且对显示器上的帧数也有提升。在退出游戏时可能会死机，但是可以在pspsh.exe命令行窗口中输入命令exit来返回PSP操作系统就不会死机了。

如果大家觉得这些步骤太麻烦，可以使用由redfoxxxx所制作的图形界面版RemoteJoySDL，它把那几个程序整合到了一起，只需要简单地运行这一个程序就可以。并且还整合了一款录像软件，使用起来非常方便，不过无法显示PSP的系统画面。



↑图形界面版RemoteJoySDL显示PSP游戏画面。

嗯嗯……通过USB运行电脑上的PSP游戏、然后是把PSP的画面显示到电脑显示器上。而且许久没有消息的IRShell也泄漏了新版本的视频，从视频中可以看到PSP通过USB运行电脑上的PS模拟器游戏……这PSP还是掌机么？没错，我们的口号就是——把你的小P变成家用机（逃）！

□文/XBOX天空 HK$

心深，意专



没有什么话说的时候，就不故作呻吟了。

这期的主题，是电话。能够传达声音的东西，所以你可以表演；只能传达声音的东西，所以你有了遮掩。令人安心、令人放肆，我们看不见彼此的脸。 □唯夜

昨日还是语数外，今天已成动漫游。

写下这句话时，内心真是有些无奈。步入大学，好似由地狱跨入了天堂。高中时代，可谓不堪回首；大学生活，令我充满向往。

我于大学所在的宿舍被誉为“亚洲娱乐中心”。六个人五台电脑不说，外加一台电视、一台PS2，以及两个PSP，此外还有一台DVD，宿舍的兄弟们成天忙得不亦乐乎。不过我还只算个初学者，毕竟半年前自己连这些东西的名字都叫不全。每晚熄灯后睡觉前看到同宿舍的小军摆弄他的PSP时，自己心中真是好生羡慕啊。于是，怀着对掌机的无限向往之情，通过近一年的打工替考节衣缩食，我终于凑钱买到了一台全新的DS，并从游戏店老板的话，买了一张烧录卡和一张超大容量闪存卡（后来我才明白为什么好多人称他们为“奸商”）。伴随着心跳的加速我从游戏店一路小跑回到学校，回到宿舍后立即狂烧了数十个DS和GBA游戏。看着那些游戏一个个载入我的闪存卡，我不禁仰天长啸：俺也有掌机了！

但是情况并不如我想象中的那么美好。

买到DS后的第一天，我手捧我的小S（给DS起的小名……）看来看去，爱不释手，激动得无法入睡……

买到DS后的第二天，我把所有烧到卡上的游戏都粗略玩了一下，基本没啥印象，一般都是看了个开头动画就换下个游戏了。该玩什么游戏呢？我在一阵冥思苦想中艰难入睡……

第三天晚上熄灯后，打开DS，好，今天就先从《新超级马力奥兄弟》玩起吧！可我玩了一会儿就把命死光光了……是不是应该玩玩RPG呢？我于是再打开FF3，看过精美的开场动画后，进入游戏战斗的画面和刚才的反差太大，这不禁令我大失所望；刚打了两三个怪，就感觉这游戏素质一般啊——还是玩大作《口袋妖怪》吧，我爱皮卡丘啊！但是当打开游戏，眼前布满让我抓狂的蝌蚪文时，我放弃了，还是换中文的《摸摸瓦里奥》吧，可拿着触笔对着屏幕狂点一通后，周围的朋友笑我幼稚，于是我的手又伸向了电源键。再打开极品飞车，可是这画面和PS2差远了，还不如玩PS2……来回开机关机数十次后，我终于不耐烦了，躺下睡觉。“今天烧的游戏没多大意思，明天换几个。”我这样安慰自己。

可之后的几天还是一样，看着烧录卡中数十个诱人的游戏大作，却没一个能让我提起兴趣，每一款我都是浅尝辄止。面对着无数从网上下载的ROM，我无限迷茫。自己从未认真研究过一款游戏，也从未被一款游戏打动。就这样迷茫了一个多月。我对游戏的兴趣日益减少，最终把DS及烧录卡锁进了抽屉，每天只是以打魔兽为乐，生活毫无目标，虚度光阴。

随着我魔兽技能的增长，这一学期很快结束了，我回到了家乡的小镇，回到了我曾经奋斗三载的高中。

驻足在中学学校的大门前，徘徊于教室中，我回想起了当年那个心无旁骛、毫无杂念，一心扑在学习上的我。那时充实的我令现在的自己感动，但现在的自己对那时的我已可望而不可及，因为那种对一件事物的专心和投入的感觉，我现在已经找不到了。

“小马哥，你回来啦？”

是我们镇上的邻居小孩土豆。比在学校里见到他更令我惊奇的是，他手中握着一样东西，我定睛一看，是一台旧到掉漆的GBC。我不禁冷笑，感叹我们镇真是落后到连这种机器还在流行的地步。

“这是俺哥去年过年回家时给俺带回来的，可好玩啦，你看——”

把那GBC举起来让我瞧，上面插着一盘《口袋妖怪》，呵呵，这游戏画面真是……惨不忍睹啊。更可笑的是，他哥当时只送给他这一盘游戏卡，所以土豆就把这盘《口袋妖怪》玩了整整一年。要是让我也玩一年，那我还真得吐血了。看着小土豆专心捉妖怪的样子，我也没怎么打扰他，笑了笑就回家了。

在家的日子百无聊赖。偶尔碰碰DS，但是还是随便玩玩，不能提起兴趣。有一天，土豆到我家来找我，并且带来了那台GBC，当然里面还是插着《口袋妖怪》。他一见到我就炫耀起他近期的游戏成果，看来他最近一直在玩这个游戏。我一边随便应付着一边想：要是我拿出那台DS让你瞧，还不羡慕死你。土豆见我不怎么理他，就一个人坐在小板凳上乐呵呵地玩了起来，时不时地为抓到好妖怪而欢呼，为错过一个妖怪而捶头顿足。看着这个天真、专心、认真而又幸福的小孩儿，我内心竟然产生了一丝羡慕之情。我坐到他的身边，和他一起盯着小小的屏幕，注视着简陋的画面，仿佛也进入了奇妙的口袋世界。

“嗯……你……这个，这个能借我玩一晚上么？”说这话的时候，我还真有点儿不好意思。

“啊，行啊，记得明天还给我哦，还有，不许动我的存档。”

吃过晚饭后，我立刻拿起那台GBC奔向卧室，进入口袋妖怪的神奇世界。

那一天，我彻底享受到了游戏带给我的乐趣；那一天，我因游戏而无眠……

抓妖怪快抓到天亮了，我意识到自己一夜没有休息，眼皮快睁不开了，于是关上沾满汗水的GBC，供在枕边。

突然间，我瞥见了我那躺在角落的DS。

拥有双屏精美的画面，一张卡里就装着几十款游戏的全世界都在流行的DS……

画面惨不忍睹，只有一款游戏而且还是早已过时的GBC……

是我喜欢怀旧，喜欢朴素吗？还是因为别的什么……

短短的假期结束了，我要告别土豆和那台曾带给我美好时光的GBC了。临行前，我又徒步来到了我那曾经努力和奋斗过的高中。站在教学楼下，我抬头仰望。

“心深意专”，四个金黄色的大字刻在教学楼二楼的外墙上，四个字在阳光的照耀下熠熠生辉。

心深意专，这四个字是我用心念完高中考上大学的精神支柱。每当看到这四个字，我总会努力去专心做每一件事。如果没有对学习的用心和专一，我也不会如此顺利地考上大学。

学习如此，游戏亦是如此，人生更是如此。没有专心，再瑰丽的宝玉也不会珍惜；当你用心专一时，面对再简单普通的石头也会发掘出其价值。这就犹如那两台掌机，再老的游戏、再旧的主机，也能让纯真的孩子乐此不疲；再新的游戏、再好的主机，在我手中只能成为废铁。

有时，我们确实需要以一颗孩子的心来面对一切。

之后的故事很简单，我去游戏店用烧录卡换了张二手的口袋妖怪DS，游戏的无限乐趣又回到了我的身边。

心深，意专，游戏，人生。

□文/小马

最终·旅行·回忆·幻想

人的一生就像是一次旅行。旅途中总有一些人，匆匆地出现，又匆匆地离去，一切都是由偶然所决定的。但正是这些人，有时却给你留下意想不到的感悟。

K就是我生命旅途中的一个匆匆过客，但他却使我对“最终幻想”有了新的认识。

那是很多年前的一个冬天，我去经常光顾的那家游戏店淘游戏。当时PS正处于大红大紫的时期，游戏店中大都会摆上四五台PS，2、3元钱一小时，前来消费的人络绎不绝。我十分幸运拥有一台属于自己的PS，所以只要买张盘，就可以尽情享受快乐的游戏时光。

付款、拿游戏，正打算离开，我突然发现一个人正在玩PS上的《最终幻想V》。当时我觉得很奇怪：因为是冬季，小店里唯一的取暖设备只有柜台后面的火炉，而能够享受它温暖的人也只有老板自己了。因此，玩家们来这里总是玩一些流程短、刺激性强的ACT或FPS，这种让人热血沸腾的游戏可以驱寒，大家就一边享受游戏，一边取暖。很少会有人玩像FF这样流程长、主要是看故事的RPG；就算是玩RPG，也是玩一些FF7、8这样PS时期的作品。像他这样玩一部移植于SFC时期的RPG，在这个季节里可以说是“前无古人，后无来者”了。出于好奇，我停下脚步观看了起来。

从他的操作来看，他并不是一个PS玩家，但从他对人物职业的选择、防具武器装备以及迷宫的熟悉程度，他绝对是一个FF老玩家，属性相克、敌人弱点他都了如指掌。我不由得暗生佩服。

“太厉害了！”当他以极低的等级做掉一个BOSS时，我不由得惊叹。其他玩家与看客都把目光投向了我，他也把脸扬了起来，眼神中透出惊喜。我的脸“刷”地一下红了。他看了看我，对老板喊了一声：“时间到了，结帐。”交完钱后，他与我一起走出了游戏店。

“你的爱好很独特嘛。”他跟我开玩笑。

“嗯？”我有些不明白。

“一般的看客都不会愿意干站着去看一个人打RPG，更不会像你那样投入。”

“噢，是吗？那你认为我为什么会那样投入？”

“你对游戏的品味。你喜欢美丽的故事，充满幻想的世界，以及体会旅途中的快乐。”

“何以见得？”

“你手中的游戏。”

我手里拿的是FF9。就这样，我与K

君相识了。

K可以说是一个才子，对文学与音乐都很擅长。他常到我家蹭机打FF，也喜欢抱着他的G吉他给我唱他的原创歌曲。久而久之，我们成了很投缘的朋友。

可天下没有不散的宴席，由于父母工作的原因，K要离开这个城市。临走前夕，他问我："如果FF系列中的职业你可以随便选择，你希望选哪个？"

我考虑了一会儿，"赤魔道士！"

"为什么呢？"

"很全面的一个职业，功守兼备，我就想成为那种全能型人才。"

"很不错的梦想嘛。"

"你呢？你梦想中的职业是什么？"我反过来问他。

"吟游诗人！"K充满希望地说。

"对啊，又是诗人，又是歌手，很适合你嘛。"

K点点头，坚定地说："我们一起努力，为我们的梦想而奋斗。"

数年之后，身边的一切都随着它固有的规律变化着。我们成长了，身边的许多事物也都成长了；PS的霸业由PS2来继承，FF正统续作的序号也由单位数变成了两位数。只是我的梦想依然没变，我依然为成为一个全能型的人而努力。

网络这个东西真的很神奇，想不到几年不与我联系的K居然在网上找到了我。QQ上，几句简单的问候，谈话进入了正题。

还玩《最终幻想》吗？我问他。

很久没有玩了。

他的回答令我很吃惊。

为什么？

我的幻想在几年前就已经结束了。

什么意思？

还记得我的梦想吗？

当然了，吟游诗人嘛。我记得你在FF中对这个职业培养得最好了。

那是在旅行中磨练出来的。但我的旅行已经结束了。

你的文采还是那么优秀啊。

对不起Mike，我对于吟游诗人的幻想已经结束了。没有幻想，旅行就失去意义了。我已经放弃吟游诗人这个职业了。

K下线了。

当晚，我想了很多问题：我为什么可以一直保持对赤魔的追求？我为什么可以一直喜欢FF？按照K的说法，没有幻想就不会继续旅行，可我的幻想又是怎样保持下来的呢？吟游诗人的特点只是"旅行"、"诗意"、"音乐"吗？

隔壁，爸妈正在看老照片，不时传来他们欢笑与谈话的声音。

"喂，你看你看，这是我第一次在书法展上获奖的情景。"老爸兴奋地说。

"你啊，总是喜欢回忆这段光荣历史。"老妈对老爸笑着说。

"啊，这又激起我对艺术的渴望了。不行！明天我要再写一幅字。"老爸雄心勃勃地说。

回忆、艺术，这两个词，好像说明了我提的问题。认真想一想，回忆给了我们什么？艺术又会改变什么？好象想通了。

第二天，我在QQ上给K留言：

你不用道歉，因为你的幻想根本没有结束。当初我们那么喜欢《最终幻想》，是因为每次旅行结束后，在我们心中，都会留下美好的记忆，并激起了我们新的幻想，然后我们又在新的世界中进行新的旅行，新的旅行又会给我们新的记忆……这就是《最终幻想》为什么到现在都没有"最终"。我敢肯定，你年轻时的记忆没有就此消失，你的幻想一直埋在你的心里，只要你去挖掘，你暂停的旅行就又会继续。

关于吟游诗人，这个职业的关键词并不是"吟游"、"诗人"，而是"艺术"。在那个战争年代，从事这个职业的人用艺术为人们带来了希望。也就是说，只要你还追求艺术，那你依然还可以成为一名优秀的吟游诗人。

你也不用为我担心，因为我的赤魔之梦依然在完成中，我的旅行也没有停止过。

晚上接到了K的回复，很简单："谢谢你，Mike。"

我的心感觉仿佛一下子轻松了许多，因为我知道：又有一个人的幻想被唤醒，又有一个人要继续旅行。

只要旅行，就会产生回忆，回忆引发幻想，幻想又激起新的旅行；幻想没有最终，旅行就不会结束……这，也许就是《最终幻想》的真谛吧！

□文/Bain

掌控一切

已在家用机界无路可退的任天堂找到了继续生存下去的普罗米修斯火种。第3次狂潮则是由于GBA

做预测往往是很不讨好人的一件事情，尤其是在这个impossible is nothing的年代。不过对于将来的业界，我们大可以不必负担什么责任地臆想——索饭们可以想像PS3继承PS2根基外加PS P 辅助再创辉煌；软饭们也可自行想象XB360横扫美欧攻下东瀛；任饭们则大可认为任氏帝国即将再现……

但当下业界的状况，即便是多年来专心做掌机的老任估计也不曾奢望过——虽然GB系拯救了任天堂两次——但整个游戏业界能从"以家用机为中心"走向"掌机与家用机分庭抗礼"（如果不称之为掌机将家用机踩在脚下的话），这个现实听起来就如同天方夜谭一般。

我不想再罗列一些枯燥的数据，就像一个人的价值不能单独用分数来衡量一样，一种状态或趋势更多是应该借一些特殊事件来表明。不用多说你也肯定已经猜到，没错，正是DQ9这道分水岭。

传统就是传统，哪怕是再铁杆的任饭也知道：想玩口袋妖怪的正统续作，还是买台GB系掌机来耍吧，就算是NGC再不济的日子里，老任仍然只在其上出些口袋妖怪的外传作品什么的。反之，能在掌机上玩到一些DQ的复刻版以及DQM已经让众多玩友感激涕零，至于想玩DQ正统续作？请快存钱买家用机吧。

Impossible is nothing（当然，也可以将其理解为某公司的"一切皆有可能"）——当分水岭般的事件出现后，就很值得我们深思反省点什么了。

掌机的兴旺期不外乎4次。首先是GB诞生的年代，那时作为一种可以更换游戏内容以及可以握在手里玩到接近FC画质的器械，无疑是划时代的创新，再加上俄罗斯方块的巨大魅力，GB垄断掌机界多年。第2次的崛起，则是以口袋妖怪为代表，让GB愣是从悬崖边儿上拐了回来，而且令当时的发售，一台具有32位机性能的掌机，光是这个称呼就令多少玩家心驰神往，要说当年GBA带来的视觉震撼效果，绝不亚于如今PSP的超宽屏幕。

而第4次的掌机时代，则无疑是当下NDS与PSP的对决。

然而纵观掌机兴旺的历史，无疑可以分为两种原因：机能的大幅提升或者游戏性的革命。机能的大幅提升以第1次和第3次为代表：GB和GBA的发售都是空前的。一个是从无到有的变化，另一个则是硬件在经历十多年停滞不前后的大幅飞跃。而第2次和第4次，则无疑是游戏性的升华，尽管它们或多或少地沾了硬件的光——没有通讯端口可能永远都不会有口袋妖怪的联机交换和对战，而没有触摸屏则可能还没等到脑白金的出现DS早就一命呜呼了。但你也必须承认，如果离开游戏性的革命，则再好的硬件也是白搭，正如同上万元的吉他在外行的手中只能发出噪音而高手只须几根弦丝就能撩动听众的心扉。在下敢打赌，如果当年是任天堂发售了EYETOY的话，这个有趣的工具绝不会像今天一样沦落成鸡肋周边。再回头看下PSP的现状，即便是老任已经指明了制作掌机游戏的王道在于联机，索尼却还是只会一个劲儿地往PSP上复刻古董游戏。创新？SONY才刚起步呢。

如果说第4次掌机的胜者属于高举创新大旗的NDS，那么开创了掌机压倒家用机局面却应当算是NDS和PSP的共同功劳。不要以为败军之将不足挂齿，如果没有索尼用PSP来掺和一腿，那么即便NDS再牛，也只不过是将GBA的用户群和软件阵容延续了下来，至于在掌机上玩到DQ的正统续作，我们还是继续意淫吧。

感谢索尼，正如同一个巴掌拍不响，当GG和WS相继被GB系轻易拍死，是PSP勇敢地向NDS、或者说是向任天堂主宰的掌机界发起了挑战。只有当寂寞高手遇到了旗鼓相当的敌人，才能吸引到更多的好奇目光。05、06年家用机正处于一个新老交替的真空期，当PS2已经毫无悬念地卫冕了冠军之后，当次世代还处于一个各厂商竞相斗嘴皮的断档期，正是NDS和PSP联手开辟了第二战场，为各位玩友提供了茶余饭后的谈资。是索尼把老任连根拔起，还是老铺捍卫最后的一丝尊严——带着这些令人兴奋的悬念，PSP和NDS携手将掌机界推到了业界的前台。这是时尚和经典的较量，这是机能和创意的对决，这是多媒体和触摸屏的厮杀。很难想象，如果不是当时这对儿死敌创造了这么多的悬念和新鲜话题，如果不是PSP以时尚的外形和强大的多媒体功能吸引了众多非玩家的关注（请不要以为只有NDS的异质性开拓了用户层），众多第三方厂商才不会争先恐后地将各自看家名作搬到两台掌机上。

正是这两个巴掌的对拍、两个仇人的死掐激出了创新的火花。今天再回头细品，NDS的成功实在是赌博式的胜利。如果当时没有PSP的高调介入，那么可以想象，任天堂根本不会特意创造NDS这个另类的玩具。按照任式风格，任天堂肯定会继续压榨GBA的剩余价值，同时按部就班地研制那个传说中的GBE。如此发展循环，掌机界也许真的会步上家用机那一味依靠提升硬件机能来前进的后尘——而此时横空出世的PSP仿佛一条放入平静水池中的鲶鱼，再度激活了日趋沉寂的掌机界。

也许有人认为，作为创新代表的任天堂即使当年没有遭遇PSP的介入，也会依然同它现在所宣传的理念一样走上蓝海创新之路。但历史是否真的会如此发展？回想当年GB系和WS系的决斗，任天堂靠什么赢了BAIDAI？是在游戏内容或方式上的大幅变革，还是在硬件上增添了花样？很可惜，我们只有看到WS以横竖都能玩的理念日渐得到玩家们的认可，而任天堂最后的回应方式也很简单，干脆直接发售了一台机能远盖过WSC的神机GBA——不好意思，你BAIDAI的硬件能力实在是太缺乏前瞻性了。由此可见，当下NDS所谓的异质创新，对于任天堂来说更多是源于无奈之举：PSP的机能之超前、发布之突然、发售之准时令任天堂措手不及，在GBE还没有确定规格之前，只有先拿NDS的另类卖点（似乎更应称为幌子）来拖延时间；即便NDS输了，仍可用这1～2年的时间来研制可以抗衡PSP的GBE。只是没有想到NDS会如此成功，令任天堂既得到了大量的金钱收入，又获得了游戏界异质创新先锋的美誉，以至于干脆剑走偏锋，借创新的东风将次世代家用机也一并给革命了。

当DQ9宣布登陆NDS的时候，一方面意味着DS的压倒性胜利，同时也表示这次掌机界的精彩对局已近巅峰。随着三大次世代主机的全面登场，业界将逐渐回到以家用机为中心的传统格局来；即便NDS仍将在很长的一段时间里继续它的强势，即便传说中的PSP改良版顺利发售，掌机都将伴随次世代家用机软件的丰富、价格的下降而交还舞台主角的地位。三年河东，三年河西，无论是这次对局的胜者NDS还是失意的PSP都值得我们铭记，不仅仅因为它们的精彩对决，更在于它们一起开创了一段掌机成为业界中心的奇妙时光：多媒体、触摸屏、Wi-Fi、UMD……这些美妙的名字组合共同证明了一个充满激情的掌机时代的存在。 □文/阳光MIKE



照亮人世间深邃的黑暗
让心中名为信赖的宝石

在梦境与现实之间
当心中选择了梦境的一刻
现实就将永远离去……

《信赖铃音·肖邦之梦》算是今年上半年Xbox360上最引人关注的一款日式RPG游戏了。和肖邦一起在梦境中冒险的时刻已经来到了我们面前。
□文/萅子

X360	本刊译名：信赖铃音 肖邦之梦			CERO A
	NBGI	7329日元	2007年6月14日	
角色扮演	DVD	日版	1-3人	6MB

在梦境的世界中展开冒险

本作中，玩家将追随肖邦在梦境的世界中展开冒险。梦境中的世界是一个中世纪欧洲风格的幻想国度，玩家的冒险就在这里进行。游戏中的流程将以地图画面为中心展开，而地图画面分为两大部分：第一部分是城镇与市街，其中有许多可以提供情报的住民，还有各种为玩家的冒险提供帮助的设施。第二部分是充满奇幻色彩的迷宫，大多数迷宫都与城镇或街市的出口相连，玩家将在其中与敌人战斗，解开谜题，并且寻找可以使剧情发展的道具。本作的剧本分为数个章节，当玩家的冒险进行到一个阶段时，就会发生BOSS战，使剧情得到发展。

城镇与迷宫中的差别

玩家在地图画面中的各种行动都影响着冒险的走向与流程的展开。在各地的城镇与街市之中存在着旅店（宿屋）和商店（ショップ）。在旅店中消费金钱进行住宿就可以使队伍全体成员的HP回复至上限；商店中销售各种武器和道具，玩家可以根据流程需要和拥有的金钱状况对队伍的战斗力进行整备；商店还同时兼具照相店（写真屋）的功能，玩家可以将战斗中拍摄到的照片在这里售出以赚取金钱。此外，在城镇中与各种NPC对话来收集情报及诱发剧情也是重要的目的之一，还可以对出现动作标记的地方进行调查。而进入迷宫之后，地图上会出现敌人形象的标记，当玩家操作的角色接触到这些标记时就会发生战斗。战斗胜利之后，接触到的敌人标记就会消失，但只要离开同一地图区域后再度进入，敌人标记就会重新出现，供玩家再次挑战。迷宫的一些特殊区域会出现BOSS，打倒BOSS，剧情就会向前发展。



有趣的辅助事件

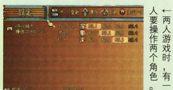
游戏中有一些特殊的事件和情节与主线并没有关系，但其中取得的道具能对冒险起到很大的帮助。“接龙交换（わらしべ交换）”和“乐章合奏（セッション）”是本作中辅助事件的代表。“接龙交换”是在地图上用指定的物品和特定的NPC进行物品交换的要素。和前一个NPC交换到的道具是用来和下一个NPC交换的条件，想不中断地完成接龙交换，就必须在旅途的每一处进行仔细探索。“乐章合奏”是使用手中拥有的“乐章（スコアピース）”和特定的NPC进行合奏的要素。玩家可以在冒险中获得各种“乐章”，然后，当玩家操作的角色与可以进行合奏的NPC对话时，就可以选择“乐章”和NPC的乐章进行合奏。如果合奏获得高评价，会得到强力的道具。



←旋律配合很重要。

可以多人同时游戏

本作的战斗对应至多3人同时进行游戏的多人模式。只要将与玩家数量相同的手柄接续在Xbox360主机上，之后在“营地模式”菜单中将参战角色分配到各手柄上，多人游戏的准备就完成了。多人游戏时，战斗方式并不会发生变化，只是轮到己方角色行动时，需要通过相应的手柄进行控制。同时，在使用“和弦连锁”时如果需要连接到其他角色的必杀技，也必须按下该角色所对应的手柄上的按键才能成功。本作中的战斗方式及“和弦连锁”将在下文中进行介绍。



←两人游戏时，有一人要操作两个角色。




Field 地图上的基本行动

在场景地图上，玩家基本上是使用左摇杆移动角色，使用A键完成对话等各种各样的动作的。在地图上可以随时打开营地画面，完成更换装备等行动。此外，地图的各处存在着存档点（**セーブポイント**），只要让操作的角色接触到存档点，就能够进行存档的保存。



存档点

←在迷宫和街道的各处都会有这种形状的存档点。角色接触到它时会发光，此时按下A键就可以进行存档了。

通过动作标记进行调查与行动

在地图上让操作的角色接近某些特定场所之后，角色的头上会显示出“行动标记（**アクションマーク**）”。行动标记分为问号与叹号两种，出现问号的场合，表示该场所存在着可以进行调查之处，出现叹号的场合，表示该场所可以通过绳索或梯子等进行垂直移动，或者需要通过跳跃通过。行动标记的内容各不相同，有些可能只是情节欣赏或花絮等无关紧要的内容，但也有很多是和流程展开息息相关的重要提示。当玩家来到了新的街道或迷宫时，一定要先在各处转转，检查一下场景各处的行动标记，这是游戏顺利进行的基本步骤。



←问号代表玩家可以对该地点进行调查。



←叹号代表玩家需要作出移动类的行动。

在营地画面中进行战斗准备

在地图场景中按下Y键，就会进入游戏菜单。本作的菜单画面称作“营地（**キャンプ**）”，在这个菜单中可以查看角色能力值，进行装备的变更，还可以使用回复道具，或者对“乐章”和“敌人照片”等特殊道具进行确认。此外，在营地画面中还能欣赏到已经在游戏过程中播放过的BGM，或者进行游戏设定的变更。另外，本作中可以随时读取游戏存档，这个行动也在营地画面中完成。营地画面的界面非常亲切，各种选项都以图标的形式表示，玩家可以轻松地对想要执行的行动进行选择。



←项目选择一目了然。

从宝箱中获取道具

各种道具是支持玩家在游戏中进行冒险的必备工具，而从宝箱中获取道具也是各类RPG游戏中的经典设计，这在本作中也不例外。本作的街道和迷宫场景各处都设置了宝箱，特别是会发生战斗的迷宫中，设置的数量较多。有些宝箱的设置地点比较隐蔽，尽量不要漏过。打开宝箱就能获得各种道具，大多数宝箱里的东西都是回复道具或者角色的装备，但也有一些宝箱中装的是乐谱等和游戏支线情节相关的特殊道具，收集齐全会对玩家的游戏产生不小的帮助。另外，打开宝箱的方法是让角色从正面接触宝箱，然后按下A键。




Battle 战斗的发生与流程

本作地图上进入战斗的方式是接触式。当玩家操作的角色在地图上接触到敌人形象的标记时就会触发战斗判定，从而切换到战斗画面中。玩家也可以选择绕开敌人，但敌人会从后面追来，需要灵活躲避才能摆脱。此外，有些剧情事件会在进展中直接进入战斗，还有一些迷宫的特殊区域只要一进入就会发生特殊的战斗或者BOSS战。一般来说，迷宫中进行BOSS战之前的区域都会准备存档点，只要看到特殊的存档点，就应当先完成回复及装备整顿等工作，并进行存档，以应付相对艰难的特殊战斗。



←也有剧情中的战斗。

战斗的基本流程

本作的战斗流程是在“分时式（**タイムシェアード**）真实时间制战斗系统”中进行的，敌我双方会根据速度能力值（Spd.）决定行动顺序。轮到己方角色行动时，玩家可以直接操作角色进行移动、攻击及道具使用等动作，通过攻击使敌人HP降为0就能打倒敌人，打倒所有敌人就可以取得战斗的胜利。如果己方角色在敌方的攻击下HP降为0则会陷入行动不能状态，参加战斗的所有己方角色全都行动不能时就GAME OVER了。



参加战斗的角色至多三人

同一场战斗中，己方最多只能派3名角色参加战斗。当队伍中的角色在3人以下时会自动全员参加，如果超过3人，则可以在营地画面的“更替（**并び替え**）”中选择参加战斗的角色。排列顺序与战斗时角色的初期配置有关。需要进行仔细斟酌。



接触敌人时的方向关系

虽然只要在地图上接触敌人就能进入战斗，但战斗开始时的局势并不都相同，要根据接触敌人时的位置关系来决定。根据战斗开始时玩家角色面对方向与敌人面对方向的不同，战斗开始后的状况会分成3种，如果从敌人背后进行接触，会在战斗开始后占据先机。因此，向敌人挑战前一定要留意位置关系。





从敌人的正面或侧面接触

从正面或侧面接触敌人开始战斗后，玩家操作的角色和敌方角色会相向对峙，行动顺序完全由速度判定，双方没有有利与不利之分，是最基本的战斗方式。当实力足够时，可以直接用这种方式进入战斗。



从敌人的背后进行接触

从敌人背后接触并进入战斗时，玩家一方的角色会优先展开行动，且敌人全部背向玩家的角色。从背后发动的攻击是无法进行防御的，因此玩家一方可以率先展开猛攻，形成一种非常有利的战斗局面。



被敌人从背后进行接触

如果玩家的角色被敌人从背后接触，敌人一方会强制先动，且玩家一方的角色全都背对敌人，无法防御来自敌人的攻击，形成非常危险的局势。因此，在地图上背对着敌人逃跑要冒很大的风险。




Battle 战斗画面与基本行动

玩家操作的角色在地图上接触敌人之后就会切换到战斗画面之中。战斗画面上配置了玩家的角色和敌人，位置关系根据战斗地图的种类和敌人的种类而定。同时，本作中存在着“障碍物”和“光影”等影响战斗进程的要素，这些要素的配置也会根据战斗地图发生改变。

●候补行动对象

下一个行动的角色头像上会显示出“NEXT”的标记。当前行动的角色行动结束后，该角色就会进入行动回合，玩家可以事先做好准备。

●角色的HP

角色头像下方的数字及数量计表示该角色的HP。右边的数字是最大值，左边的数字是当前值，下方的数量计显示角色剩余HP的比例。

●思考时间

从角色进入行动回合到真正开始行动的周转时间。在其成为0之前，行动时间计是不会开始倒数的，玩家可以利用这段时间思考如何行动。

●行动时间

思考时间结束之后，行动时间计就开始倒计时。直到行动时间成为0为止，玩家可以自由操作角色进行移动、攻击、必杀技及道具使用等动作。在行动时间中，角色的各种动作没有顺序及次数的限制，玩家可以自由组合行动的顺序，更有效率地对敌人展开攻击。当行动时间成为0时，该角色的行动就会结束。

●设置的道具

道具栏中会显示出当前设置的道具。玩家可以用LB和RB键对设置的道具进行选择，之后按下X键就可以使用道具，发挥出各种效果。



●画面中的光与影

战斗场景分为明亮的地方与阴暗的地方，角色的必杀技和敌方怪物的状态会根据光影地形而发生变化。

基本行动与操作

当角色处于行动时间中时，玩家可以用左摇杆操作角色进行移动，并通过按键完成各种行动。如果按下左摇杆，当前角色的行动时间就会被直接略过，跳到下一个角色的行动回合之中。当轮到敌方角色行动时，玩家也可以在特定时机操作己方角色进行防御或反击。此外，玩家还可以在战斗中随时使用LT键在3种战场视角间进行切换，当切换到广域视角时，可以对敌人和己方角色间的位置关系进行确认。还有，战斗中随时可以按START键进行暂停，想在高速战斗中比较从容地思考战略时，不妨对暂停功能多加利用。

●A键 用武器进行通常攻击

按下攻击键，角色就会使用手中装备的武器对敌人进行通常攻击。连续按键就可以形成连击。



●Y键 使用必杀技

按下必杀键，角色就会使出固有必杀技，有些必杀技能够用来回复。必杀技会随光影地形而变化。



●B键 防御敌人的攻击

当敌人发动进攻时，在恰当的时机按下防御键，就可以对敌人的攻击进行防御，减轻受到的伤害。



●X键 使用设置的道具

按下道具键就可以使用当前设置的道具。想优先使用某种道具时，应当事先在营地模式中设置好。



从战斗中逃走

如果不想进行当前的战斗，也可以选择从战斗中逃走。当轮到己方角色的行动回合时，只要同时按住LB键和RB键不放，角色就会进入逃走模式。在玩家按住键期间，行动时间会继续减少，在行动时间结束前逃走成功就会直接退出战斗，但不会获得经验值和金钱。如果中途松开键，逃走行动就会中断。



光与影的影响

本作中有些敌人会因为身处场所光与暗的不同而发生变化，这种变化称作形态转换（モーフィング）。以游戏开始时遇到的“ベリーベリーエンプティ”为例，处于光地形下只是弱小的敌人，但到了暗地形中就会突然变化成强敌“グレートココナッツ”。形态转换后，敌人的能力值、必杀技和行动方法都会发生很大的变化，战斗中必须时刻留意。



←↑对于形态转换后实力大增的敌人，最好在战斗中注意引导，不要使其走进会发生形态转换的地形里。

Battle 分时式战斗系统

分时式真实时间制

是将根据顺序行动的回合制系统与自由操作角色的真实时间制系统进行融合的战斗模式。每名角色都分配有行动时间，可以进行各种行动。如果合理分配时间，角色可以在规定时间内完成很多行动，但如果磨磨蹭蹭，行动时间也可能白白浪费。

速度快的角色先行动

战斗开始后，“Spd.”值高的角色会率先进入行动回合。同时，行动结束后的待机时间也会受到“Spd.”值的影响。也就是说，角色间的行动次数并不是平均的，速度快的角色可



Battle 团队等级的上升与影响



主角的团队存在“团队等级（パーティクラス）”这个概念，它表示团队整体的战斗环境，与成员的等级与能力没有关联。团队等级会在完成特定的BOSS战后上升，不会受玩家操作的影响。随着团队等级的上升，战斗时的计时方法等要素会发生改变，整体战斗环境会逐步完成从初级向高级的进化。在Lv.1时，只要行动角色静止不动，行动时间就不会减少，玩家可以慢慢决定行动的步骤。但同时，这个等级无法使用“回声”和“和弦连锁”，算是熟悉系统用的基础环境。团队等级提升后，各种系统逐渐追加，但操作难度也逐渐提升。团队等级的最高级数是Lv.6，下面介绍的是Lv.1到Lv.4的具体情况。



从容行动的Lv.1

游戏刚开始时，玩家的行动等级是Lv.1。这个等级的思考时间无限制，行动时间只在玩家进行操作时计数。也就是说，只要不做任何操作，行动时间就不会减少，需要思考下一步行动时，可以随时中断操作仔细斟酌。玩家可以利用这个时期来熟悉系统，把握战斗的基本流程。



↑思考时间没有限制，玩家可以仔细观察战场情况。

↓如果中途停止操作，行动时间的减少也会随之停止。

真实时间的Lv.2

进入Lv.2之后，行动时间就会随着真实时间而减少。不过，思考时间的限制此时仍未开启，玩家依然可以先仔细确认情况后再开始战斗，从而达成最高的行动效率。同时，从这个等级开始，“回声”系统正式开始适用，连续攻击和必杀技的关系会逐渐成为角色在战斗中的关键。

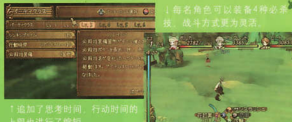


↑站着不动也会扣去时间，行动必须迅速而准确。

↓启动回声系统后，连续攻击的重要性大幅提升。

增加必杀技的Lv.3

从Lv.3开始，思考时间的倒计时正式启动，玩家将必须在3秒钟之内设计出角色的行动步骤。同时，玩家的行动时间也从5秒缩短到4秒，玩家必须以更流畅的操作控制角色。另一方面，每名角色开始可以装备包括光、暗各2种在内的4种必杀技，可以设置的道具数量也进行了提升。



↑追加了思考时间，行动时间的上限也进行了缩短。

↓每名角色可以装备4种必杀技，战斗方式更为灵活。

反击与连锁的Lv.4

到达Lv.4之后，每名角色的思考时间被缩短到1秒，玩家的经验开始决定战斗的顺利程度。同时，“反击”和“和弦连锁”被正式开启。在Lv.4中，反击只能使用通常技来完成，和弦连锁至多也只有2连，但到达Lv.5以上后，反击就可以使用必杀技，角色间和弦连锁也成为可能。



↑到达这个等级后，玩家的战斗经验也已相当丰富。

↓使用反击和和弦连锁可以更加迅速地打倒敌人。

Battle 防御与反击

当己方角色成为敌方攻击对象时，按下防御键就可以对攻击进行防御，如果成功，就可以减轻受到的伤害。敌方的每一种攻击都设定了防御时机，此时受攻击角色的头上会有一瞬间闪现出“CHANCE！”字样，需要及时按



下防御键。错过时机及连打按键都视作防御失败。反击要等团队等级升至Lv.4后才能使用，时机与防御相同，但需要按下攻击键。来自背后的攻击无法防御及反击。游戏中的敌人也会使用防御及反击，因此从背后发动攻击是最基本的战术之一。

Battle 道具的设置与使用

只有事先在营地画面中设置好的道具才能在战斗中使用。设置好的道具是团队共用的，任何一名角色都可以使用这些道具。每种道具



都设定了“道具点数（アイテムポイント）”，只有当道具点数的合计值低于设置点数的限界时，才能成功完成设置。道具设置点数的上限会随着团队等级的提升而上升。

Battle 战斗的报酬与升级

在通常战斗中打倒画面中的所有敌人，玩家的团队就会获得胜利，并根据打倒的敌人种类与数量获得相应的经验值和金钱，有时还会获得道具。不过，即使是没有参加



战斗的同伴，也会获得经验值的一半，不必担心因为长期不出战而一无所获。当经验值达到规定值的时候角色就会升级，各项能力值也随之提高。如果玩家选择从战斗中逃走，则所有角色都将无法从本场战斗中获得经验值和金钱。

以有更多的行动次数。另外，如果在行动时间还有残余的状况下跳过行动，到达下一个行动回合的时间会缩短。

在思考时间中判断行动

进入行动回合的角色首先会进行一段思考时间的计时，此时行动时间不会减少，玩家可以对应当采取的行动进行思考。不过，如果玩家在思考时间仍有剩余的情况下实行了行动操作，思考时间就会立刻变成0，行动时间也会同时开始倒数。

行动时间减少的规则

行动时间开始倒数后，即使站着不动也会不断减少，因此行动效率非常重要，需要事先在思考时间中明确行动步骤。当玩家的攻击击中敌人时，每一HIT都会回复少量行动时间，当作出连续攻击时，就可以使攻击持续较长时间。另外，当玩家使用必杀技时，角色的行动时间会根据必杀技种类而扣去相应的数值。






Battle 通常攻击与必杀技

在各角色的行动时间中，只要按下攻击键，角色就会使用装备的武器进行通常攻击；只要按下必杀键，角色就会使用各自拥有的必杀技。大多数角色的通常攻击都是武器长度范围内的近距离攻击，但也有少数同伴可以使用远距离的通常攻击。另外，只要连续按下攻击键，角色就会使出固有的3连攻击。角色拥有的必杀技基本上分为攻击技和回复魔法两种，但使用方法是相同的。使出回复魔法系必杀技时，角色会自动选择射程内受伤最重的同伴作为使用对象。玩家熟悉各角色通常攻击和必杀技的性质之后，才能更加合理地运用战术。



←接近敌人发动攻击是大多数角色通常攻击时的套路，但每一名角色的攻击范围和攻击动作都不相同。



→除近距离攻击外，彼特和比奥拉还可以进行远距离攻击，其中，彼特还可以在远距离发动连续攻击。

光与暗的必杀技

游戏中每名同伴都拥有独特的必杀技。与敌方角色的形态转换相应，己方角色的必杀技也会根据所处位置的光暗不同而发生变化。当角色身处明亮场所时会使用“光必杀技”；当角色身处阴暗场所时则会使用“暗必杀技”。光暗两种必杀技的内容完全不同。当角色在移动中所处位置的光暗属性发生了变化时，屏幕上必杀键符号旁的必杀技名称会随之发生变化，接近敌人时需要时刻留意当前的位置状况，保证角色能使出合适的必杀技。随着等级提升，己方角色会陆续习得新的必杀技，在营地画面中可以进行必杀技的确认与变更。



↑波尔卡的光必杀技——回复魔法**オレンジキュア**，可以恢复己方同伴的HP，在战斗中起着辅助作用。



↓波尔卡的暗必杀技——攻击魔法**シェイドコメット**。转换光暗属性后，必杀技的性质彻底改变。

必杀技的使用方法

想让角色使用已经习得的必杀技，需要先在营地画面的“能力（**ステータス**）”画面中对必杀技进行设置。只有设置完成的必杀技才能在战斗中成功使用。当团队等级在剧情中升到Lv.4以上时，每名角色就可以设置光暗各2种必杀技，使用时根据按下必杀键的时间长短来区分。每一种必杀技都具有不同的性质，应用的局面也不相同。另外，必杀技和通常攻击相似，也有近距离和远距离之分，在合适的位置启动必杀技才能发挥出必杀技真正的效力。因此，在设置每名角色的必杀技时，应当根据战场状况合理搭配，以保证其发挥出最佳效果。



←设置必杀技时应当设想到各种状况，使必杀技的力量在战斗中得到最大限度的发挥。




Battle 回声与和弦连锁

回声（**エコー**）与和弦连锁（**ハーモニーチェイン**）是本作中的特殊系统。“回声”是根据连续攻击数提高必杀技威力的系统，只要使攻击连续命中，回声就会以“阶段”为单位进行累积，等级显示在屏幕右下角。回声等级会在己方角色的行动中共同累积，之后只要有一名己方角色使用必杀技，回声的效果就会发动，必杀技得到强化，同时回声计归零。在回声等级24以上的状态下发动必杀技，收招时会出现“Harmony Chain!”的提示，此时再度按下必杀键，就能立刻发动其它必杀技形成连击，这就是“和弦连锁”。

连击数与回声累积

角色进行连续攻击时，连击数会不断上升，回声计也会随之进行累积。每位己方角色都拥有近距离的3连通常攻击，这种攻击不需要准确的输入节奏，只要连打按键就能发动成功，非常适合积累回声。如果行动角色没有使用必杀技，回声就会传给下一名己方的行动角色，回声蓄积越多，发动必杀技时的威力也就越大。回声的累积上限是32，如果已经累积至上限，就需要考虑在合适时机发动必杀技，以保证行动效率。另外，在回声等级24以上的状态下发动必杀技时，会插入带有角色语音的特写镜头。

在回声的力量下必杀技会得到加强



→团队等级Lv.2以上时就可以使用回声。除攻击魔法外，回复魔法也可以通过回声加强。



强力的和弦连锁

团队等级Lv.4以上时才能使用和弦连锁。在Lv.4时，和弦连锁只能由同一名角色发动，连续次数也只有2次，但到达Lv.5后，就可以配合其他同伴形成3连。和弦连锁成立后，连续发出的必杀技会产生惊人的威力，是和BOSS战斗时的重要技巧。

↑用必杀技时要注意连锁时机。

使用必杀技时要注意和弦连锁的时机

彼特的必杀技“**ピピッドショット**”可以拍摄下敌人的照片。拍摄好的照片会储存在营地模式的“敌人照片（**エネミーフォト**）”中，战斗结束一段时间后就可以显像完成。显像好的照片可以在商店中出售，售价会根据拍摄对象及照片质量来判定。

←不仅是敌人，同伴也可以成为拍摄对象。

↑用左摇杆对准，按Y或A键拍照。

↑照片只能储存12张，存满后不进行清理就不能再拍摄新的照片。

肖邦之梦·剧情

1849年10月16日深夜，法国巴黎市中心凡登广场12号公寓中，世称“钢琴诗人”的伟大音乐家弗雷德里克·弗朗西斯克·肖邦（フレデリック・フランチシェク・ショパン）躺在病榻之上，做着人生当中最后的一场梦。

“肖邦先生大概正身处梦的世界之中。”病榻旁的医生看着表情安详的肖邦，缓缓地开了口，“当肖邦先生将那边的世界当成现实的一刻，他就……”

肖邦的意识渐渐离开了现实，踏上了一个宛如童话一般的奇妙国度。那里和现实世界毫无二致，人们在宁静的现实中怀着各种情感，理所当然般地生活着。唯一的不同点是，在这个梦的世界中，被不治之症所侵蚀的人，会因为疾病的副作用而获得魔法的力量。

在现实中身患绝症的肖邦在这个世界里也拥有了魔法之力——即使身处梦境之中，疾病也在不断侵蚀着他的身体。

不过此时，肖邦已经客观意识到了自己的梦境。他知道，这里的一切不过是自己制造出来的幻影。然而，就在肖邦对这个世界感到深深的讽刺时，他隐约看到了一位少女的身影。

少女站在悬崖边，背对无尽的深渊，张开双臂，仰头向着天空。

“因为，这是为了我最重要的人。对于现在的我来说，这种事算不了什么……”

说完，少女纵身向后跃去，消失在无尽的黑暗之中……

第一章 雨滴

——降D大调前奏曲《雨滴》，肖邦二十四前奏曲之一，于1938年在地中海马尔岛疗养时所创作，以富于节奏感的固定单音而闻名于世。

在港口城镇利塔尔丹托（**リタルダント**）附近的一座小村庄提努特（**テヌート**）村里，14岁的少女波尔卡（**ポルカ**）和母亲生活在一起。母女二人依靠卖药为生，波尔卡经常挎着竹篮到利塔尔丹托去卖药。竹篮中的花封药是用村庄中盛产的花朵制做的，是拥有悠久传统的好药。然而，在统治政府普及矿封药的严令下，波尔卡的药总是无人问津。

在一个晴朗的日子里，波尔卡在港镇的街上看到一个被暴徒打伤倒地的人，急忙跑上前去，用魔法为伤者进行医治。可是，周围的人看到波尔卡使用魔法，全都避之唯恐不及地转身离去。就连醒转过来的伤者也一脸惊恐地逃之夭夭。见到此情此景，波尔卡的脸上露出了一丝难以掩饰的悲伤。

波尔卡无言地站起身来，提着竹篮向回村的方向走去。这一切，都被站在附近的一对小兄弟看在了眼里。

这两名少年住在利塔尔丹托一座废旧的地下仓库中。由于政府对生活必需品课以重税，普通民众的生活极为艰难，出现了很多无家可归的孤儿。这兄弟俩也是孤儿，二人之间并没有真正的血缘关系，但整日形影不离，年纪较小的比特（**ビート**）将年纪较长的阿雷古列特（**アレグレット**）当作亲哥哥一般尊敬。阿雷古列特是利塔尔丹托孤儿们的首领，总是照顾着那些只能栖身于地下水道中的可怜孩子们。

这一天，兄弟二人又穿过危机重重的地下水道，将从商铺中偷来的面包分给了孤儿。当晚，躺在地下仓库住所中的阿雷古列特回想起了前一天在街上看到的能使用魔法的少女。阿雷古列特知道，能使用魔法意味着什么。由于政府散播的“魔法使用者会传播不治之症”的谣言，人人都不敢接近会使用魔法的人。想到弱者饱受欺凌的现状，阿雷古列特的心中充满了愤怒。于是，阿雷古列特坐起身来，对身旁的比特说出了自己的决定：

“明天，我们出发。”

此时，在同一片星空下，波尔卡坐在临海的村边，遥望着利塔尔丹托的夜景。面对大海，波尔卡轻轻地自言自语起来：

“现在真的……和过去一样吗？”

就在此时，波尔卡的身后传来了一个低沉而清澈的声音。

“过去……比现在更美。”

波尔卡回过头来，看到一位头戴礼帽，身着礼服的绅士站在自己身后。

“世上所有东西都在一点一点地褪色。不过……”肖邦凝视着波尔卡的眼睛，静静地说道，“你有着一颗不会随波逐流的心呢。”

交谈之中，波尔卡得知，肖邦也是一个“能使用魔法的人”。肖邦将眼前的世界形容成自己的梦境，并直言波尔卡此时的想法是不愿再因为魔法而被人疏远。波尔卡转过头来，睁大眼睛看着肖邦，但看到的却是一种平静而落寞的神情。

沉默片刻，波尔卡忽然站起身来。

“有一个地方，我想带你去看。”波尔卡笑着对肖邦说。

肖邦在波尔卡的带领下来到镜天花之森的深处，看到了白昼时以花苞状态吸收阳光，而在每天凌晨两点的黑夜里准时绽放的“镜天花”。面对黑暗中闪烁着灿烂光辉的紫色花田，肖邦不禁被眼前的美景所震撼。不过，波尔卡告诉肖邦，这种花又名“死灯花”，被人们看成会带来死亡的不祥之花——就像因为魔法而被人们疏远的波尔卡一样。看着若有所思的肖邦，波尔卡表示，自己并不惧怕死亡，即使生命已所剩无几，还是希望用它来使大家感到幸福。现在，自己准备前去佛尔特（**フォルテ**）城，向统治这一地区的领主华尔兹（**ワルツ**）诉说民众的疾苦。

“我想遵从自己的意志而活，即使这是在你的梦中。”看着惊讶的肖邦，波尔卡的脸上露出了平静的微笑，“至于这种花，叫它镜天花还是死灯花是你的自由。”

肖邦和波尔卡踏上了前往佛尔特城的路，却在森林中遇到了大雨。二人正在寻找避雨的地方，却遇到了一位戴着单眼镜的男子。这名名叫弗加（**フーガ**）的男子言辞彬彬有礼，但脸上却带着一种不耐烦的扭曲。弗加向肖邦和波尔卡发着牢骚，说大雨淋湿衣服后心情变得很糟糕，可还没等二人答话，弗加突然狂性大发，拔出佩刀突袭而来。在弗加威力惊人的剑术之下，肖邦和波尔卡还没搞清楚情况就已被打倒在地。看着倒在地上的两人，弗加的怨气似乎得到了发泄，一脸坦然地扬长而去。

波尔卡醒来的时候，发现身处一个山间村落的屋中。波尔卡走出门外，却看到一个本村的女孩子正在和两位少年对话。见到波尔卡走出屋来，名叫玛琪（**マーチ**）的女孩立刻转过身来问候。交谈中，波尔卡得知，是森林中的精灵“阿格格（**アゴゴ**）”救了肖邦和自己。玛琪微笑着询问波尔卡的名字，但波尔卡想到自己“不祥”的身份，不禁犹豫起来。就在此时，站在一边的兄弟二人走上前来。

这两位少年正是同样想到佛尔特城去的阿雷古列特和比特。看到波尔卡，比特毫无顾忌地称赞起波尔卡在街上救助伤者时使用的魔法来。可是，听到自己最不想让别人知道的事在毫无心理准备之下被说出来，无法接受的波尔卡扭头跑向了山顶，和采蘑菇归来的肖邦擦肩而过。

看到波尔卡的表情，肖邦不明白发生了什么事情，正想开言向玛琪询问，远处忽然传来了波尔卡惊恐的叫声。肖邦急忙闻声赶去，阿雷古列特和比特也追在了后面。

阿雷古列特等人救出了被魔兽袭击的波尔卡。在玛琪的家中，大家各自说明来意，才知道要去的是同一个地方。阿雷古列特提议众人一同前往，波尔卡本来对他人的信赖抱有一丝怀疑，但看着阿雷古列特和比特坦诚的表情，最终还是下定了同行的决心。同时，玛琪交给众人一顶帽子，让众人转交给同样为了矿封药的事而到佛尔特去的双胞胎姐姐莎尔莎（**サルサ**）。

众人走远了。玛琪想起方才众人提到的在战斗之后看到了全身发光的阿格格的事，不禁疑惑地自言自语起来：

“阿格格会发出光芒？从来没有听说过……大概是他们看错了吧。”

第二章 革命

——c小调练习曲《革命》，1831年，身在异国多年的肖邦在返回祖国波兰途中，在德国得知波兰华沙革命失败，俄国军队已占领华沙的消息后写下的作品，乐曲中显示出了极度的悲愤与激昂。这是一首重在锻炼左手技巧的钢琴练习曲，演奏难度极高。

佛尔特城的王宫之中，执事雷加特（**レガート**）正在向坐于王座之上的华尔兹伯爵汇报关于反政府组织“小行板（**アンダンティーノ**）”的动向。年仅16岁的伯爵倾听着报告，脸上却没有一丝动摇之情。雷加特表达了对反政府组织的担忧，但华尔兹不以为然。

※第一章 流程

テヌートの兽道——テヌート村

操作波尔卡对系统进行熟悉。第一次战斗中会对行动时间、攻击和防御进行解说。在"テヌートの兽道·北"发生剧情，之后再向北进入"テヌート村"。进入村中央部的家中触发剧情。

港町リタルダント——リタルダントの用水路

操作阿雷古列特向地下水道进发。第一次战斗中会对道具、必杀技和光暗进行解说。途中有一扇门需要拉旁边的把手才能开启。

○**接龙交换：**

棒っきれ——入れ齿（リタルダント左侧阶梯下）

●**BOSS ブレッドギャング**

两侧的敌人会使用回复技，优先击倒。由于BOSS有范围攻击，最好让阿雷古列特近身，比特在远处攻击。BOSS的必杀技"三寸刻"是连续攻击，防御比较难，注意回复。可以在这里多拍点照片，到后面剧情中的写真店去卖，售价很高。胜利后获得ねずみのしっぽ和サーベル。

テヌート村——镜天花の森

从テヌート村向北到达镜天花の森，在镜天花の森·北发生BOSS战，胜利后团队等级升至Lv.2。

●**BOSS フォレストボア**

重视防御的一战，BOSS的"突进"如果不加防御，会造成500左右的伤害。让肖邦在近距使用必杀技"ビウ·グラーヴェ"，波尔卡在远处的暗属性地带使用必杀技"シェイドコメット"，战斗会相对轻松一些。胜利后获得竹制シャフト。

港町リタルダント——アゴゴの森

从リタルダント西边前往アゴゴの森，第一次战斗中会对思考时间和回声进行解说。进入アゴゴの森·南中央后发生BOSS战。之后操作切换到波尔卡一边，到达アゴゴの森·北发生BOSS战。

○**接龙交换：**

ねずみのしっぽ——棒っきれ（地下水道尽头）

绿の绘の具——パンツ（アゴゴの森·南中央）

入れ齿——绿の绘の具（アゴゴの森·北）

●**BOSS ドラゴンパピー**

BOSS的攻击力非常高，尽量防御。让比特用远程攻击积累回声，使用阿雷古列特的近身必杀技发动攻击。胜利后获得石剑の柄。

●**BOSS フーガ**

剧情战斗，被BOSS打败即可。

アゴゴの村

剧情后直行到达村子深处，肖邦入队，发生BOSS战。胜利后，波尔卡入队，第一章结束。

●**BOSS オーガーチャンプ**

先打倒两侧会回复的敌人。BOSS的攻击力虽高，但比较容易防御，看准时机防御就不会受太大伤害。胜利后获得太刀。

※第二章 流程

サビ平原——カバサ大桥



"只有动摇并推翻政府才有可能完成革命，但小行板那些人——是无法完成这样的革命的。"

另一边，阿雷古列特一行已经离开了阿格格之村，踏上了前往佛尔特的路。在萨比（**サビ**）平原上，众人看到一位牧羊女子正受到两名装束古怪的暴徒袭击，急忙上前相救。

在大家的力量下，暴徒被击败了。然而令众人感到惊讶的是，两名袭击者居然都会使用魔法。得救的牧羊女子比奥拉（**ビオラ**）告诉众人，刚才的袭击者都是过度使用矿封药后发狂的人。目前政府大力推广的矿封药虽然可以治病，但具有非常可怕的副作用，长期使用的人无一例外会走向死路。闻听此言，众人震惊不已。阿雷古列特更是感到自己最担心的事变成了现实。

比奥拉将众人请到自己的家中。众人议论起华尔兹伯爵推广矿封药的目的，但毫无头绪。最后的结果，大家还是得亲自到佛尔特城看个明白。看到眼前的人都具有很强的正义感，比奥拉决定和大家一同前往。

穿越废弃的费尔马塔（**フェルマータ**）要塞和宁静的哈农（**ハノン**）丘陵后，众人终于抵达了佛尔特城。进入街道时，天色已近黄昏，王宫的谒见时间早就过了。看到又一天白白流逝，波尔卡的脸上闪过了一丝忧虑。阿雷古列特见状，立刻用明朗的声音招呼大家先去旅店休息，第二天再想办法。

众人来到了旅店，却看到一个女孩子正在焦急地四处张望。阿雷古列特上前询问，得知看店的孩子费尔（**フィル**）偷偷跑出去玩，到现在还没有回来。女孩子拜托一行人去找费尔。众人在街上一番打听，得知费尔跑去了悬崖边，可来到悬崖边之后却只看到了一只鞋。由于担心孩子遇到危险，众人立刻向悬崖下面攀去，结果在崖底的树上救下了大难不死的费尔。

为了答谢众人的搭救，费尔邀请众人在旅店中免费住宿一晚。次日早晨，众人来到了王宫之前。可是，王宫前的气氛有些奇怪，一位将军带领重兵在门口严阵以待。比特上前询问原由，却被这个名为丘巴（**チューバ**）的将军一拳打倒在地。阿雷古列特急忙跑上前护住，丘巴却突然发难，一番混战之后，众人全被抓进了王宫的大牢。

牢房里已经有了先客——正是玛琪曾经提起的双胞胎姐姐莎尔莎。众人转交了玛琪托付的帽子，说起方才的情景，大家都觉得莫名其妙。阿雷古列特提议先从牢房逃出去，并撬开了牢房的锁。波尔卡对阿雷古列特开锁技巧的娴熟感到惊讶，比特想说出两人在利塔尔丹托干着盗贼营生的事，立刻被阿雷古列特把嘴捂住。

众人在牢房外四下寻觅，意外发现了一条被人凿开的通道。众人顺着漫长的地下通道一路穿行，却在位于哈农丘陵腹地的出口处碰到了三个正准备进入通道的人。

这三人正是声名甚高的反政府组织"小行板"的核心人物。带队的男子吉尔巴（**ジルバ**）是组织的首领，身后的两名女子克拉贝丝（**クラベス**）和法尔塞特（**ファルセット**）都是组织的干部。不过，法尔塞特的言辞中似乎总在和克拉贝丝作对。

在交谈中，阿雷古列特等人得知，这条通道正是"小行板"的人挖通的，三人今天前来，是要执行一项特殊作战，目的是解救被关在牢里的"阿格格之森守护者"——也就是莎尔莎。如今，莎尔莎意外地被阿雷古列特等人救出，任务也不必再执行了。为了避免有人追来，比奥拉邀请众人回自己的村子详谈。

回程途中，阿雷古列特问起肖邦旅行的目的。然而，此时的肖邦心中正充满了疑惑。自己原本清晰意识到的"梦境"感觉却如此逼真动人，肖邦开始变得难以分辨哪一边才是现实，或者说，不知该如何判断什么才是现实。肖邦觉得，只有先在这个世界中存活下去，才能找到最后的答案。

在横亘山涧的卡巴沙（**カバサ**）大桥上，"小行板"的成员和众人交换了情报，矿封药的真相基本清晰了。华尔兹伯爵为了和邻国巴洛克（**バロック**）对抗，想利用能够将普通人变成狂战士的矿封药使全国臣民都变成可供驱使的军队。为此，华尔兹命人不断开掘矿山，对自然造成了很大的破坏。对矿封药实行免税以及排斥花封药都是为这个打算服务的。但是，华尔兹心里也清楚不断让臣民服用矿封药会导致国力衰亡，便一心想提高矿封药的药效，而提高药效的关键材料就是"光之阿格格"。囚禁莎尔莎就是为了打探"光之阿格格"的下落，但实际上，就连身为"阿格格之森守护者"的莎尔莎也没有见过会发光的阿格格。

就在此时，众人的身后突然传来了粗暴的喊声。众人回头，看到丘巴正立于桥头之上。原本受命拘捕"小行板"成员的丘巴因为头脑简单而错抓了阿雷古列特和肖邦等人，并为此受到了华尔兹的严斥。没了退路的丘巴拼命追了上来，想了结众人，将功补过。于是，一场恶战就在这天堑之上展开了。

尽管勇力非凡，但孤身一人的丘巴终究不是众人的对手。战败的丘巴眼见无望，用最后一击打断了大桥，众人全部跌入了急流滚滚的大河之中。

第三章 幻想即兴曲



升c小调《幻想即兴曲》，创作于1834年，定稿于1835年，但直到肖邦去世后才被人们发现，是肖邦的遗作之一。乐曲内容深奥且富于幻想，标题为1855年出版时所取。

阿雷古列特、比奥拉和"小行板"的成员们在河下游的阿达乔（**アダージョ**）沼泽转了整整四天，也没有找到肖邦、波尔卡、比特和莎尔莎，只得暂时放弃寻找。吉尔巴提议，先到沼泽对岸的交响乐（**カンタービレ**）旅店整顿一下，再作打算。

半夜里，吉尔巴和比奥拉看到阿雷古列特坐在旅店门前的泉水边若有所思，便走过去询问。阿雷古列特回忆起丘巴将自己和肖邦等人误认为"小行板"成员的事，感觉华尔兹似乎事先便得知了反政府组织的营救计划。闻听此言，吉尔巴也感觉事情有些异样。情报泄漏说明组织里有间谍，但这个营救计划除了吉尔巴之外，就只有克拉贝丝和法尔塞特知道。克拉贝丝是自己的恋人，而法尔塞特曾是自己的同年玩伴，想到这两个本来最应该相信的人，吉尔巴不禁陷入了沉思。

次日清晨，众人穿越遍布有毒瘴气的木刻（**ウッドブロック**）之林，来到了"小行板"的根据地安丹特（**アンダンテ**）地下街。吉尔巴和克拉贝丝去了镇外的会议室，法尔塞特则带着阿雷古列特和比奥拉在这个隐秘的小镇参观了一番。当三人进入一户民家时，看到一个小女孩正在哭泣。原来，这个孩子采来的西密莱（**シミーレ**）之花快要枯死了，但要汲到能够救活这种花的泉水，就必须穿越危机重重的伦特（**レント**）墓地，女孩的父亲不愿冒这个险。小女孩的哥哥听完众人的对话，扭头跑去了墓地，想替妹妹去取泉水，三人急忙追了过去。比奥拉将小女孩的哥哥劝回了家，并表示会替他拿到泉水。随后，阿雷古列特、比奥拉和法尔塞特走进了墓地的深处。

另一边，吉尔巴和克拉贝丝面对面坐在小镇外的特别会议室里。沉默半晌之后，吉尔巴用低沉的声音说起了情报泄漏的事。吉尔巴觉得，从最近的反常举止来看，法尔塞特很可能就是组织里的间谍。

在サビ平原・南上行，三只山羊会挡住桥不让通过，在同一场景中搜集3张碎纸喂山羊吃，它们才会让开道路。3张碎纸分别在桥前、阿格格村入口前和东侧树木的旁边。从湖东侧的存档点向前会引发事件，发生BOSS战，胜利后比奥拉入队。

○**接龙交换：**

パンツ——ヤギミルク（サビ平原・南）

●**BOSS メラディクター**

BOSS有两个，喜欢发动远距离攻击，但不难防御。比奥拉的攻击远近皆能，可以作为攻击的主力。注意敌人是会使用回复魔法的。

フェルマータの寨

中央道・南无法直行，需要向西方前进，爬上梯子之后通过移动房间按下开关，之后沿东侧前进就可以通过。按下东侧的开关后可以拿到一些装备，但需要重置开关后才能从西侧重新上行。在寨的尽头发生BOSS战，胜利后团队等级升到Lv.3。

●**BOSS キラーナイト**

先和往常一样打倒两侧的敌人。BOSS的连续攻击中途有一次没防住就会受到大伤害，比较麻烦。最好依靠比奥拉和阿雷古列特的必杀技进行战斗。胜利后获得寨のカギ和レースの发饰り。

ハノンの丘

在ハノンの丘・南之壁的中央部分会发生剧情战斗，但对手是普通敌人。胜利之后商店就可以使用了。

○**接龙交换：**

ヤギミルク——ブタの贮金箱（ハノンの丘・中央）

フォルテ城下町——绝壁グリッサンド

进入右边的宿屋发生事件，之后给道具屋前的人100G，道具屋就可以使用了。然后到酒场与人对话，再到存档点附近与醉酒的老人对话，就会得知逃避看店的孩子逃往崖边的消息。来到フォルテ城下町・西侧，与人对话后就可以前往崖边。

绝壁グリッサンド・2左侧有一条下行的绳索不太显眼，在一个环状的小洞里，要仔细寻找。到达绝壁グリッサンド・4发生事件，自动回到顶层。回到宿屋发生事件，免费回复一次。之后来到城门里发生BOSS战。

○**接龙交换：**

ブタの贮金箱——スピードシューズ（城门前）

●**BOSS チューバ**

战斗前，比特会强制离队。BOSS的大部分攻击比较容易防御，只是要注意ギガンティックスラム。基本上也是注重防御的一战，不擅长防御会比较辛苦。

フォルテ城地下牢——カパサ大桥

从右方洞穴前往アンダンディーノの拔け道，莎尔莎入队。按大空洞北、大空洞南、大空洞北、南部的顺序前进就能脱出。从ハノンの丘回到フェルマータの寨，使用寨のカギ开门回到カパサ大桥，继续向前进行BOSS战，胜利后第二章结束。

○**接龙交换：**

スピードシューズ——果物カゴ（ハノンの丘・南）

●**BOSS チューバ**

チューバ的攻击方式完全变化，攻击力大增，メガスマッシュ不防御的话会造成2000左右的伤害。不过，防御的反应时间依然比较长，注意防御就没什么问题。胜利后获得えん月刀。

※第三章　流程

アダージョ湿原——宿屋カンタービレ

队伍成员变成阿雷古列特、比奥拉、吉尔巴、克拉贝丝和法尔塞特。一路向西前进来到宿

"她会不会只是在嫉妒我们的关系呢？"克拉贝丝低着头轻轻地说。

"如果真是这么简单的事还好。"吉尔巴的面容充满痛苦，"我们从小一起长大，我了解她的一切。"

闻听此言，克拉贝丝脸上露出了一丝难以察觉的阴郁。但随后，克拉贝丝开始分析起此次事情的偶然性。在克拉贝丝的劝解下，吉尔巴的表情逐渐恢复了平时的从容。

"谢谢你，克拉贝丝。"吉尔巴微笑着对克拉贝丝说，"我险些就失去对法尔塞特的信任了。"

为了转换一下心情，吉尔巴打算去迎接阿雷古列特等人，便只身向屋外走去。此刻，吉尔巴并没有注意到身后克拉贝丝脸上落寞的表情。

吉尔巴走出屋外不远，忽然觉得屋中的动静有些异样，但想到会议室里只有克拉贝丝一人，也就没有再次返回，继续向着镇上走去了。

然而，此刻的会议室中，已经多了一位不速之客。克拉贝丝则倒在地上，痛苦地按着自己的腹部。

"你是……伦多（**ロンド**）……"克拉贝丝看着站在眼前的人，用断断续续的声音说道。

这个名为伦多，和克拉贝丝容貌相仿的女刺客手中提着刚刚完成刺杀的利刃，用冰冷的表情凝视着克拉贝丝。

"这本是个将罪名转嫁给法尔塞特的好机会，可你却白白错过了。"伦多的声音中毫无感情，"没用的间谍没有活下去的价值。"

丢下这句话，伦多转过身，毫无声息地消失了，会议室里只剩下了奄奄一息的克拉贝丝。

"法尔塞特……应该早就察觉了吧……"仰望着天花板，克拉贝丝自言自语着，"我居然爱上了监视的对象……真是世上最差的间谍……真正在嫉妒着的人……其实是我……"

克拉贝丝挣扎着来到窗边，将手伸出窗外。一只雪白的信鸽落在克拉贝丝的手上。

"这是最后的传令……你已经不需要再到佛尔特去了……"克拉贝丝对着信鸽说道，"你要去的地方是……巴洛克！"

信鸽展翅腾空，消失在蔚蓝的天空之中。克拉贝丝又一次仰面倒在了地上。

"这样死去的话，间谍的事就不会有人知道了吧……"看着眼前渐渐模糊的景色，克拉贝丝脸上露出了一丝凄凉的笑容，"至少在最后，请让我当一次可爱的女子……吉尔巴，我真的……很喜欢你……"

第四章 华丽大圆舞曲

——降E大调《华丽大圆舞曲》，创作于1831年，是肖邦在世时最早出版的圆舞曲。这首乐曲是肖邦所有圆舞曲中最华丽、最轻快的一首，也是肖邦作品中为数不多的能用于实际舞会的一首。

波尔卡等人来到巴洛克城已有数日了，却依然没有探听到阿雷古列特等人的消息。这一天，波尔卡又站在城外的墙边，回忆起了众人刚被巴洛克游船从河中救起时的事。

"我曾经对你说过，世上所有东西都在一点一点地褪色。"肖邦站在船舷边，凝望着夜色中的河水，对站在身边的波尔卡说道，"但是，这个世界完全相反。比起我刚到这里来的时候，一切都变得更加鲜艳。"

说到这里，肖邦微微地低下了头。

"这究竟是这个被我认为是梦境的世界开始逐渐带上现实色彩的证据呢？还是我自身褪色的速度比这个世界还要快的证据？"

不知如何回答的波尔卡只得沉默不语。



"被冲散的几个人现在还好吗？不久之前，这对于我来说还是个梦境之中无关紧要的问题，"肖邦转过身来看着波尔卡，"但是现在，我真的感到担心。我强烈感受到了与这个世界人们的连带感与一体感。"

"……这不是很正常吗？"波尔卡平静地看着肖邦的眼睛，"对朝夕相处的同伴感到担心，我觉得这是件非常自然的事。"

沉默良久，肖邦再次开了口。

"在被疾病侵蚀之前，我觉得一切都了然无趣。但是，当得知大限将至时，我却开始感受到这些细微小事中发出的光辉。暖炉中柴薪的爆裂，清烧枯草的芳香，滑过小溪的落叶，雪花悄然落下的声音。现在想起来，大概这一切都是由于我在死亡之前急遽褪色的缘故吧……就和艾米利亚（**エミリア**）一样。"

"艾米利亚？"听到陌生的名字，波尔卡不自觉地发出了疑问。

"我的妹妹。就是在和现在的你一样14岁的时候，患结核病离开了人世。"

"和我一样……"波尔卡低下了头，"14岁……是吗……"

"接受无法违背的命运是件多么悲伤的事啊。心中明明还存有很多梦想与希望……"肖邦紧紧地攥住了双拳，"为什么，神要做出这样的举动？连生命这种东西都要夺走……艾米莉亚……"

此时，波尔卡轻轻抬起了头。

"无论是谁，总有一天都是要死去的，艾米莉亚和我只不过略微早了一点……"波尔卡用明朗的声音说道，"而且，艾米莉亚不是还活着吗？"

肖邦略微有些惊讶地望着波尔卡。

"活在肖邦先生的心里，肖邦先生用心写出的音乐里，还有……"波尔卡微笑着，"世界上被肖邦先生的音乐所感染的所有人的心里。艾米莉亚会乘着哥哥谱写的旋律，永远在后世人们的心中流传下去。"

肖邦静静地聆听着波尔卡的话。

"我觉得，这是无比美妙的事情。"波尔卡用坚定的语气说道，"不会有任何曾经活在世上的证明比这更为贵重了。"

沉默片刻之后，肖邦用平缓的语气开了口。

"面对着波尔卡，我就如同在和艾米莉亚说话一样。艾米莉亚大概也会这样说吧。"肖邦转身向船舱的方向走去，数步之后又回过头来，"谢谢你，波尔卡。我觉得，你教给了我非常宝贵的东西。"

凝望着肖邦的背影，波尔卡平静地自言自语起来。

"肖邦先生，你有着不可思议的魅力。遇到肖邦先生之后，我的想法开始改变了。以前的我总是深陷于过

屋，住一晚上之后拿到ミートフック，进入ウッドブロックの林。

○接龙交换：

果物カゴ——ぜんまい（宿屋右侧房间）

ウッドブロックの林——ウッドブロックの大瀧

使用攀爬和跳跃前进，在ウッドブロックの大瀧存档点前方发生BOSS战。在北中央怪物处换得からっぽのつぼ后回到アダージョ湿原东侧的怪物处换得パワーリング，接龙交换到此结束。不过，最后换到的パワーリング在后面的特殊事件中还会用到。

○接龙交换：

ぜんまい——からっぽのつぼ（ウッドブロックの林·北中央）

からっぽのつぼ——パワーリング（アダージョ湿原·东侧）

●BOSS トリックオアトリート

BOSS的动作很不规则，难以防御，应当仔细注意时机。一旦BOSS离开就是要使用必杀技不可视の裁き，一定要注意防御。吉尔巴的必杀技在战斗中非常有效，应当让其参战。胜利后获得リカバリーグローブ。

アンダンテの町

吉尔巴和克拉贝丝离队。进入左边的民宅发生事件，然后从镇子右边前往レント墓地。

レント墓地

1.首先向里直行，在少年处发生事件，然后按顺序前进：

2.用“赤の炎”从存档点附近的门进入愚者の墓地，获得“青の炎”；

3.用“青の炎”从里面的右侧门进入夭寿の墓地，获得“赤の炎”；

4.用“赤の炎”从中央左侧的门进入战士の墓地，获得“青の炎”；

5.用“赤の炎”“青の炎”从入口附近的门进入早世の墓地，再从左上角的门进入里道；

6.在里道的泉水前拿到“绿の炎”，原路返回，收回所有火炎，到愚者の墓地右下角拿到シヴァルリ·アーマー，之后再次收回所有火炎；

7.重新进入早世の墓地打开里道，但不要进入，退出早世の墓地，收回大门前的“赤の炎”“青の炎”；

8.用“赤の炎”“绿の炎”打开正面通道，经由泉水前来到里道，收回早世の墓地里道门前的“赤の炎”“青の炎”；

9.用“赤の炎”“青の炎”“青の炎”打开早世の墓地左下角的门，拿到ハルストライカー，之后收回“赤の炎”“青の炎”“青の炎”。

10.用“赤の炎”“青の炎”重新开启里道，在泉水前用“青の炎”开门来到シミーレの泉，发生BOSS战，胜利后第三章结束。

●BOSS デスクロウ

两侧的光のアンティーク打倒后还会复活。BOSS的インテイク攻击速度快，而且很难防御，战斗前最好设置一些强力的回复道具。如果拿到了ハルストライカー，让阿雷古列特使用必杀技バサルトバスター攻击效果很好。胜利后获得サンダーステアー。

※第四章 流程

バロック船——海贼船ドルチェ

操作波尔卡来到甲板上肖邦所在的地方引发事件，之后向船尾移动，事件后登上海贼船ドルチェ。在地下4层左侧从上面数第3个房间来到地下2层，拿到海贼のカギ，之后从地下4层向深处前进，发生BOSS战。

去，因为对于将死之人来说，未来这个话题实在是过于沉重了。但是你说，这个世界是在你的梦里，刚开始时，我以为这只是个玩笑，但实际上，这是一件多么美好的事啊。我觉得，相信你，就如同相信未来一样。这样一来，人一定能够更加积极地活下去。特别是——像我这样可以使用魔法的人……”

波尔卡手扶船舷，仰头看着天上的星空。

“我才是从你那里，学到了非常重要的东西……”

波尔卡还没来得及回想刚才的对话，船尾突然传来一声巨响。众人急忙跑上甲板，看到一艘飘着骷髅大旗的海盗船已经靠上了众人所坐的船。为了报答巴洛克船的救命之恩，众人跳上了海盗船，准备和海盗们一战。就在这时，一块螺旋形状的石头从波尔卡的怀中落了下来。比特和莎尔莎对这块形状奇特的石头感到好奇，波尔卡告诉众人，这块石头是自己4岁时一个“非常喜欢的人”所赠送的，从那以后，自己一直带着这块石头，但那个“非常喜欢的人”却再也没有出现在记忆之中，连这段经历也是从母亲口中得知的。

波尔卡的记忆回到了现实。在那次关于石头的对话之后，众人在海盗船上和海盗们大战一场，摧毁了海盗集团，然后便被巴洛克船的船主请到了巴洛克城。这数天的经历，实在是太不寻常了。

波尔卡跟着来找自己的比特来到了巴洛克城二层的一个房间里。当时从河中救起众人的游船船主——巴洛克王子库雷辛德（**クレッシエンド**）和一位美丽的年轻女子正在等待着大家。巴洛克老王目前卧病在床，库雷辛德代为执政，旁边的年轻女子是王子的未婚妻赛雷纳蒂（**セレナーデ**）。

众人入座之后，库雷辛德开门见山地说出了自己的请求。由于佛尔特的华尔兹领主使用矿封药不断强化兵力，巴洛克的臣民都感到十分担忧。库雷辛德为了不挑起战争，一直暗地里支援反政府组织“小行板”，打算以暗杀华尔兹的方式平息事态。但是，塞雷纳蒂一直对此事表示反对。塞雷纳蒂认为，支持反政府组织实行暗杀并不能解决争端，反倒授人以口实，加速战争的发展。因此，库雷辛德一直左右为难。如今，库雷辛德已经得知自己从河里救起的人与“小行板”首领吉尔巴相识，这样的奇遇使他下定了决心。库雷辛德托肖邦等人向吉尔巴转达自己不会再支援反政府组织的决定。众人从库雷辛德和塞雷纳蒂沉重的语气中感到了事态的复杂，也不好再说什么。同时，众人也觉得应该先回到利塔尔丹托去才好寻找阿雷古列特等人，便将库雷辛德的请求答应了下来。

为了回到佛尔特领，众人必须翻越沙普（**シャープ**）大雪山。当众人爬到山顶附近时，过度的严寒使每个人都感到有些吃不消，于是，众人来到附近为登山者准备的小屋暂避。小屋中的陈设和波尔卡的家有些相似，看着小屋内的一切，波尔卡忽然想起了小时候的事。

“波尔卡，每个人的心中都有一块宝石。”母亲用亲切的语调对坐在暖炉前的波尔卡说道。

“宝石？”波尔卡天真地扬起头。

“对，名为‘信赖’的宝石。有些人的宝石非常明亮，也有些人的宝石不那么明亮，但每个人都有。”母亲看着波尔卡，微笑着，“你的宝石现在是不是在发光呢？”

“啊……哦……”面对突如其来的问题，年幼的波尔卡有些不知所措，“我背着妈妈偷吃了点心……可能已经不发光了……对不起……”

“啊，果然是你。”母亲的语气中带着责备，但微笑依然挂在脸上，“但是你诚实地说了出来，这就没关系了，宝石还是会发光的。”

“但我还是有点担心……”波尔卡用小手支在桌子上，向着母亲探出了身，“妈妈，现在还来得及吗？如果我做很多很多好事，宝石会不会更亮呢？”

母亲肯定地点了点头：“当然会。”

波尔科的眼睛里闪出了光芒：“那么，我从明天就开始努力！”

“啊呀，从明天吗？”母亲回答着波尔卡的话，但神情却渐渐凝重起来，“你的‘信赖’宝石始终都在发光……甚至有些过于明亮了。由于这过强的光芒，你总有一天会在不知不觉中被必须照亮的黑暗吸引过去，然后，如同大海一般的深渊迟早会出现在你的面前……”

母亲的视线离开了波尔卡，眼神中充满了悲伤。

“如果，能填满深邃海底的人不止你一个……如果有人可以代替你……那我宁愿让你的光芒变得暗淡一些……”

怀着对往昔记忆的疑惑，波尔卡和大家一起从雪山内部灼热的溶岩洞穿行而过，回到了雪山另一边的阿格格之村。莎尔莎见到了分别数日的妹妹玛琪，分外高兴。可是，还没等姐妹二人寒暄几句，众人忽然发现林中的阿格格聚向了波尔卡，而且，飞舞在波尔卡身边的阿格格全身都发出了美丽的光芒。众人正惊讶之间，一个男子的声音从众人身后传来。

来者正是曾经在森林中袭击肖邦和波尔卡的弗加。两次奉华尔兹严令出来寻找“光之阿格格”的弗加在此地已经徘徊数日，却依然一无所获。正在急不可耐之际，却于今天意外看到了眼前的情景，不仅欣喜若狂。肖邦和波尔卡深知弗加残虐的本性，立即做好了迎战的准备。弗加也不多说，当即提刀杀来。

然而，令弗加没有想到的是，在战斗中经过历练的众人实力已经不可和当初同日而语。一番激战之后，弗加倒在了地上。

战斗过后的众人喘息已毕，决定暂且分头行动。担心着母亲的波尔卡准备回提努特村的家中一趟，肖邦则随比特前往利塔尔丹托寻找阿雷古列特和吉尔巴，莎尔莎和玛琪则留在村中等待会合。众人正在计议，却不知道远处的树影之后，伦多已经将方才发生的一切看在了眼里。

“原来如此，‘光之阿格格’本来就没有什么‘生息地’，一切的关键……”伦多的目光径直投向了波尔卡，“就在这个小姑娘的身上。”

说完，伦多转过身，向着树林深处走去。

“对不起，弗加……这个功劳，看来是我的了。”

与此同时，巴洛克城中，库雷辛德王子正在和未婚妻塞雷纳蒂交谈。忽然，一只雪白的鸽子落在了王子的窗台上。库雷辛德惊讶地走近窗台，发现鸽子腿上绑着一个小小的金属管。王子从管中取出一张纸条，展开之后，立即陷入了沉默。

“怎么了？”塞雷纳蒂担心的声音从王子背后传来。

“没什么。”库雷辛德支应着未婚妻，视线却始终停留在纸条的字迹之上：

“塞雷纳蒂是华尔兹的间谍。”

第五章 夜想曲

——降E大调《夜曲》，创作于1830年。肖邦一生总共创作了21首夜曲，降E大调夜曲是其中最脍炙人口的曲目之一，带有肖邦早期作品的典型特征。这首乐曲中流露出传统夜曲的痕迹，恬静优美的旋律和精雕细琢的钢琴织体是其主要特点。

肖邦和比特在利塔尔丹托的地下仓库中见到了已经归来的阿雷古列特。闻听克拉贝丝的死讯，肖邦和比特都感到非常惋惜。阿雷古列特告诉肖邦和比特，吉尔巴如今已经动身去了巴洛克，比奥拉准备回自己的村子安顿一下羊群后去找莎尔莎和玛琪，而法尔塞特在得知克拉贝丝死去之后就失踪了，众人无论怎样寻找也没有找到。

三人在久别的利塔尔丹托街市上散步，却看到教会门口乱作一团。三人探听之后得知，教会地下原本用于避难的设施中出现了奇怪的声音，由于设施长久停用，不知情况如何，无人敢进去察看。就在这时，面包店的

●BOSS 海贼船长ドルチェ、海贼副长ベス、海贼艇长ギタ

先打倒副长和艇长。船长行动非常迅速，使用兜后攻击，无法防御，デッズテイル的攻击力不俗，应当重视回复。胜利后获得海贼が落とした纸、スカル・アンド・クロス和破れ雨伞。

バロック城

进入バロック城2层右侧的蓝色门，事件后从城西前往シャープ大雪山。

シャープ大雪山

一路向上走，接近8合目的小屋前发生事件，从山顶前往ワウ溶岩洞。

ワウ溶岩洞——アゴゴの村

在北侧2的岔路处先往右走，以取得クラウドケープ。在中央部分跃下可以缩短路程。在南口最后的分岔点左行就可以出洞前往アゴゴの村，并发生BOSS战。胜利后，团队等级升到LV.4，第四章结束。

●BOSS フーガ

BOSS的必杀技ジャキューズ如果防御失败，会造成大约3000的伤害，一定要注意。用莎尔莎的デッドリーオービット，波尔卡的ネザースレイター和比特的ソリッドシューター等招数一边积累回声一边战斗比较好。谨慎起见，最好在道具栏中设置天使のラーパ。胜利后获得ブリーシンガメン和トークアタス。

※第五章 流程

港町リタルダント——マンドリン教会地下道

リタルダント商店出售的商品全部发生变化。来到教会门前触发事件，之后再操作阿雷古列特前往沙滩处触发事件。之后，队伍成员变成肖邦、比特、比奥拉、萨尔萨和玛琪。洞窟没有岔路，一路向前即可，在尽头处发生BOSS战。

在地图上表示角色为比特的时候前往地下仓库会发生事件，场景移至地下水道尽头。之后前往利塔尔丹托右边的药店，和店员对话发生事件。之后前往左边的民家和妇女对话，如果此时玩家持有“パワーリング（接龙交换的最终道具，教会地下道中也可以捡到一个）”，就会获得“カゼ药”。回到地下水道尽头，对话诱发事件，获得“魔道书”，这样可以省去后面流程中寻找魔道书的时间。

●BOSS ルートラーカー

用莎尔莎和玛琪的通常攻击积累回声应战。BOSS的招式防御起来不是太容易，最好让比奥拉加入队中，用ヒールアロー负责回复。胜利后获得深红のブローチ和ヘレブラ。

バロック城——牡丹雪の森チエレスタ

先前往バロック城·下町，从城上直线下行就可以到达，来到酒场附近发生事件。从南面离开下町前往牡丹雪の森チェレスタ，但会立刻触发事件，强制回城。在城2层左侧最里面的房间和研究员对话，之后再度前往牡丹雪の森チェレスタ，在森林中央地带取得魔道书（如果前面在リタルダント拿到了魔道书，这段流程可以免去）后回到研究所，获得アリアのカギ，之后穿越牡丹雪の森チェレスタ，前往冰の神殿アクア。

冰の神殿アクア

沿着地の间——空の间——回廊——天の间——回廊——光の间的顺序前进，墙壁中隐藏的宝箱要打倒特定敌人后才能取得。在天之间尽头发生BOSS战，胜利后法尔塞特以LV.33的状态归队，第五章结束。

●BOSS ロンド

法尔塞特在战斗前强制入队，排名第三的角色会被强制从战斗团队中排除。BOSS的移动速

人认出了阿雷古列特和比特，以偷面包的事要挟二人进去察看，其余民众也随声附和。无奈之下，阿雷古列特只得答应。

众人刚走进教会，却听到身后传来了熟悉的声音。三人回过头来，看到了会合后赶来的比奥拉、莎尔莎和玛琪。看到比奥拉一行前来，阿雷古列特心生一计，说自己要去接波尔卡，第二天会合后一起乘船去巴洛克，然后就把探索教会地下道的事推给了众人，自己跑出了教会。肖邦等人知道阿雷古列特想见到波尔卡的心情，也不阻拦，径自向地下道而去。

另一边，阿雷古列特路过港边的沙滩时，在沙上发现了一颗形状奇特的石头……

入夜时分，波尔卡坐在村边初次和肖邦相遇的地方眺望着夜景，阿雷古列特从后面走来。

“大家呢？”波尔卡用明朗的声音问道。

“什么事都没有，现在正在利塔尔丹托做着非常重要的工作。”阿雷古列特走到波尔卡身边坐下，“准备搭乘明天早晨第一班船到巴洛克去。”

“我觉得，过去的夜景似乎比现在美丽。”波尔卡依然凝望着港口的夜景，脸上浮现出一丝惋惜的神色，“过去还没有现在这样多的灯光呢。”

“那是当然的。”阿雷古列特的目光也投向了港口，“零星的灯光才显得更加纯粹啊。现在这个时代，就算能够看见光辉，也不过是人们心中相互猜疑的火焰在燃烧罢了。”

“猜疑？”闻听此言，波尔卡将头转向了阿雷古列特。

“是啊。”阿雷古列特点点头，“人是猜疑着旁人而活下去的。只有这样，人们才能确认自己的心存在于自己的躯体里。”

说到这里，阿雷古列特加强了语气。

“人们无法证明心的存在。接触使用魔法的家伙就会染上疾病，这种谣言就是个很好的例子。猜疑才是平常事，过于认真而受了伤，反倒会被世间认为是傻瓜。”

波尔卡默不作声地听着阿雷古列特的话。

“啊，对不起。”阿雷古列特意识到刚才的话有些过火，急忙道歉。可是，波尔卡轻轻摇了摇头，将视线重新转回了远方。

“嗯，没关系。”波尔卡轻轻地开了口，“这的确是个无趣的世界。人们都在用最大力量保持心中的猜疑。如果世上所有人都能将这种力量用在别的地方，一定能够拥有充满光明的人生，可是……”

“无论什么事情，身处其中都会想不明白的。”阿雷古列特紧接着说了下去，“我觉得，我也是离开了利塔尔丹托之后才了解这一点的。如果疑心过于强大，就会漏掉身边真正重要的东西。”

“是啊。”波尔卡若有所思地说，“就像因为街上的灯光过于明亮，而看不到真正重要的星空一样。”

说完，波尔卡站起身来。

“不如干脆就从这悬崖边跳下去算了。那样，说不定就能开始新的人生呢。”波尔卡笑着说。

就在此时，阿尔古列特的记忆中突然闪出了一幅不祥的画面。

“等、等一下！波尔卡！”阿尔古列特突然站起身来，向着波尔卡大声喊道。

“怎么了，阿雷古列特？样子这么惊慌……”波尔卡有些惊讶地望着阿雷古列特，随后便笑了起来，“你以为我真会跳下去吗？”

阿雷古列特伸出的手停在了半空，眼睛愣愣地看着波尔卡。

“就算再怎么短命，我也不会做这种事的。不过……谢谢你真心想阻止我。”波尔卡笑着转过头去，将手中握着的什么东西伸向悬崖边，“那么，就让这块重要的石头代替我落下悬崖吧。一定……要流到大海里去啊……”

闭目沉思片刻后，波尔卡将手中的东西向着大海的方向投去。

“你扔了什么东西？”阿雷古列特对波尔卡的举动有些不解。

“我的宝物。”波尔卡轻轻地笑起来，“让它代替我最合适不过了，虽然只是块形状奇特的石头。”

“什么……石头？那种东西是宝物吗？”阿雷古列特依然没搞明白，“说起形状奇特的石头，我今天还在利塔尔丹托的沙滩上捡了一块呢。”

阿雷古列特把在沙滩上捡的石头拿了出来。可是，看到这块石头的瞬间，波尔卡的脸上突然现出了无比惊讶的表情。

“今后你带着它好了，就算代替你刚才扔掉的那块。”阿雷古列特把石头递到波尔卡的手里，不好意思地笑了笑，“这块一定比那块珍贵，它的样子这么特别。”

波尔卡看着手中的石头，没有作声。

“绝对不能扔了它啊。”阿雷古列特有些腼腆地把脸别了过去，“这可是我第一次送给女孩子的重要礼物呢。”

说完，阿雷古列特转身向远处走去。

“明天港口见吧，别误了开船的时间。”

阿雷古列特走远了。望着阿雷古列特的背影，波尔卡脸上写满了不可思议的表情。

“这是怎么回事？这种偶然……真的可能发生吗？”波尔卡低头看着手中的石头，“形状这样奇怪的石头，居然会有两颗……不对，这肯定是同一块石头。我一直把它带在身边，不可能会错的。重量、质感，一切都是相同的……”

波尔卡重新转回身，看着刚才扔出石头的方向。

“但是，在我扔掉它之前，阿雷古列特就在沙滩上捡到了。我不是因为珍贵才把它当成宝物，而是因为它是‘非常喜欢的人’赠送的东西。可是现在，阿雷古列特给了我相同的石头。”

波尔卡握住了手中的石头。

“重要的人送给我的，宝物。”波尔卡闭上眼睛，轻轻低语着，“阿雷古列特送给我的，宝物……”

众人来到巴洛克城已经一周时间了，吉尔巴每天都在和库雷辛德王子争论今后的行动方针。吉尔巴认为，就算想避免战争，战争的阴影也在逐渐逼近。如果什么也不做，只会任由事态恶化。同时，吉尔巴告诉库雷辛德，正是由于自己内心不愿相信克拉贝丝是间谍而行事优柔寡断，才害死了克拉贝丝。库雷辛德知道吉尔巴言辞的正确性，但内心深处却做着非常激烈的斗争。

其实，库雷辛德早就已经知道未婚妻塞雷纳蒂与华尔兹伯爵有联系，上次从信鸽腿上拿到的字条使他更确信了这一点。库雷辛德大致可以推断出来，华尔兹派遣塞雷纳蒂的目的是拖住巴洛克，不要在佛尔特的兵力整顿好之前发动进攻。库雷辛德如今面临两难的境地：不积极应对，将来的局面很可能无法收拾；但如果立刻行动，又很有可能失去心中深爱着的塞雷纳蒂。库雷辛德暗下决心，一定要想出一条两全之策。

由于迟迟没有等到王子的答复，众人只得继续在城里等待。在听了城中神父关于神殿的话后，众人出于好奇，决定到神殿去一探究竟。在用魔道书和城中研究室的研究员交换了神殿的钥匙后，众人踏上了前往冰之神殿的路。

在冰之神殿门前，波尔卡看到一个人影一闪而入，可众人一直找到神殿的顶层，也没看到人的踪影。正在大家疑惑之际，伦多出现在众人身后。手提双刃的伦多直言要将波尔卡带走，众人正戒备间，伦多背后忽然又出现了一个人影。众人仔细看去，发现追踪伦多前来的人正是法尔塞特。

从以前开始，法尔塞特的心中就一直喜欢着吉尔巴。吉尔巴和克拉贝丝相恋之后，法尔塞特虽然发现了克拉贝丝的间谍身份，却不愿伤害吉尔巴，只好和克拉贝丝采取对立。但是，法尔塞特无论使用多么苛刻的言辞，都无法抹去克拉贝丝脸上的微笑。克拉贝丝死去之后，法尔塞特觉得自己一生都无法再胜过克拉贝丝，失

度、攻击速度都很出众，防御反应时间也短，己方角色的HP会迅速下降。法尔塞特的攻击力不俗，最好配合吉尔巴等攻击力高的同伴尽快结束战斗。胜利后获得ハートペンダント和デスズ・ヘッド。

※第六章 流程

バロック城——トゥコーダ地下遗迹

从バロック城2层右侧前往クレッシェンドの部屋发生事件，然后前往位于研究所右边的セレナーデの部屋，出房间时引发事件，获得转送の间のカギ。从城门前左侧进入转送の间，与领路人对话，进入トゥコーダ地下遗迹。

遗迹中要不断传送前进，有オーバーツ（石像状敌人）守护的传送点基本上都是正确路线。

1. 背信の岛：

左下传送点：死路；

右下传送点：回バロック城；

左上传送点：前往虚势の岛。

2. 虚势の岛：

右上传送点：传送至存档点旁，再次传送登上高处；

上层左传送点：前往利己の岛；

上层右传送点：宝箱。

3. 利己の岛：

左上传送点：从右边登上高处，到尽头跳下并传送，前往愤慨の岛；

上层右传送点：回初始位置，不必进入。

4. 愤慨の岛：

较近传送点：向高处传送，前往嫉妒の岛；

里侧传送点：宝箱。

5. 嫉妒の岛：

上层左传送点：两个传送点都通向愤慨の岛，不必进入；

上层右传送点：前往猜疑の岛。

6. 猜疑の岛：

直行即可，前往贫苦の岛。

7. 贫苦の岛：

所有敌人全都是オーバーツ。从传送点登上高层，从背面跳下，通过传送点前往猜疑の岛，再从猜疑の岛的传送点前往诚心の岛。

8. 诚心の岛：

最初的传送点是回到贫苦の岛的。一路前行即可前往チェロの森。

チェロの森——ロック山

从山顶的存档点处前进引发BOSS战，胜利后团队等级升至Lv.5，第六章结束。

●BOSS ワルツ

飞龙カラミティウィルム体积虽大，但并不很强，优先打倒即可。华尔兹本人速度非常快，攻击次数多，防御相当困难。アポカリプスフォース是范围攻击，威力惊人，但也是华尔兹的招式中最好防御的，一定要防住。用必杀技慢慢回复的话很容易陷入持久战，最好在战斗前设置好一次回复大量HP的道具，效率会高一些。胜利后获得バンキッシャー、イエクルスナウト和鬼假面。

※第七章 流程

ロック山——月の街エレジー

从洞穴中前往月の街エレジー，再从东侧前往梦幻砂丘ノイズ发生事件，获得长老的许可后回到月の街エレジー，进入光る键盘の塔シロフォン。

光る键盘の塔シロフォン

在每一层的键盘上弹奏才能前进。

1. 第1层：在键盘上弹奏Bb・G・F・G，然后经过

意之下选择了出走，并在四处徘徊期间探听到了克拉贝丝之死的真相。于是，法尔塞特一路追踪伦多前来，觉得只有亲手打倒杀害克拉贝丝的凶手，才是向吉尔巴证明自己的唯一办法。

此刻，在神殿的顶层，法尔塞特向冷笑着的伦多冲去。面对自幼接受暗杀术训练，身手非凡的伦多，众人陷入了一番苦战，但是，在法尔塞特愤怒的拳法之下，众人最终还是取得了胜利。

打倒了伦多的法尔塞特无言地站在吉尔巴面前，不知该说些什么。吉尔巴沉默良久，扬起右手打在了法尔塞特的脸上，眼中充满了责备的目光。片刻之后，法尔塞特扑在吉尔巴怀中，失声哭泣起来。吉尔巴轻轻抱住了法尔塞特，但脸上凝重的神情始终没有消失。

第六章 离别之曲

——E大调练习曲《离别》，创作于1832年，是一首用于练习旋律的乐曲，作品中表达了肖邦怀恋祖国的心情，肖邦曾自称“再也写不出比这更优美的旋律了”。此曲流传甚广，曾被改编成管弦乐和轻音乐。

一行人从冰之神殿返回巴洛克城，却得知库雷辛德和塞雷纳蒂失踪了。吉尔巴当即明白，这两个人要亲自到佛尔特去，以自己作为人质来换取和平，使巴洛克民众免遭战争的伤害。但是，吉尔巴非常了解华尔兹，知道这两个人只是白白送死。众人当即决定追回库雷辛德和塞雷纳蒂，不让他们到佛尔特去。巴洛克城的执事将巴洛克王家秘密监管的转送之间的钥匙交给了吉尔巴，让众人通过传送之间穿越图科达（**トゥコーダ**）遗迹，抄近路去追赶已经离开多时的王子。

一行人穿越遗迹，向洛克（**ロック**）山赶去，途中，众人经过一小片景色如画的高原，看到路旁一所小屋前站着一位老婆婆。老人见到众人，直接迎向波尔卡，如同早就与波尔卡相识一般。但是，波尔卡并不认识老人，便出言相询。老人笑了起来，说这已经是数年，甚至数百年前就已定好的命运。随后，老人用安详的目光扫视着众人，开言道：

“你们如约在这个时刻前来，就已证明了此次也会是相同的命运。”

众人面面相觑，不知老人在说什么。老人也不多解释，只是让波尔卡到旁边屋前摆放的签筒中抽取一支签。比特劝波尔卡不必理会这奇怪的老人，但波尔卡隐隐预感到这与自己的命运有关，便不再作声，上前在签筒中抽出了一支。老人用慈祥的目光看着波尔卡，指了指屋后一棵参天的大树。

“到切罗（**チェロ**）神木那里去吧。如果抽到的签是大凶，将它绑在神木上就可以消灾。”

波尔卡半信半疑地走到神木前抬头望去，不禁大吃一惊。神木的每一根枝条上，都已经绑满了纸签。而且，每一张签上的字全都是“大凶”。波尔卡拆开手中的签，低头看去，不由得沉默了。

片刻之后，波尔卡回到屋前，却没有看到那位老婆婆。一直注视着波尔卡的众人此时也才发现，老婆婆已经不知在何时失去了踪影。众人问起签上的字，波尔卡缓缓低下了头：

“和那位老婆婆……说的一样。”

众人在洛克山的山顶追上了库雷辛德和塞雷纳蒂。吉尔巴和法尔塞特向王子陈说利害，但王子心意已决，不肯回头。两边正在争执，比特突然惊恐地发现，一大群飞龙从佛尔特领的方向飞来。王子的决定还是慢了一步，佛尔特的侵攻已经开始了。

骑在为首的飞龙背上进行指挥的正是华尔兹伯爵本人。看到山顶上的众人，华尔兹和执事雷加特让飞龙落下，来到了众人面前。吉尔巴见对方兵力惊人，急忙嘱咐大家不要轻举妄动，先看看事态的发展再见机行事。

库雷辛德王子和塞雷纳蒂走上前去和华尔兹交涉，表达了巴洛克愿全面投降，并以自己作为人质换取停战的要求。然而，华尔兹的视线并没有落在王子的身上，而是投向了波尔卡。华尔兹冷冷地说，如果用波尔卡来作交换，也许会考虑王子的提议。闻听此言，众人大惊，阿雷古列特更是一步挡在了波尔卡的身前。谁知，片刻之后，波尔卡却从阿雷古列特身边缓缓走向前去。

“波尔卡！”阿雷古列特焦急地喊道。

波尔卡转回身，脸上带着平静的微笑：“从提努特出来的时候，我已经下定了决心，要为了大家而使用这所剩无几的生命，这次旅行也正是为了这个目的。”

“真是个率直的好孩子。我都想让你做我的部下了。”坐在飞龙背上的华尔兹两手一摊，嘴角露出一丝得意的笑容。

“波尔加姐姐，不能去！”比特喊道。但是，波尔加已经一步步向着华尔兹走去。阿雷古列特想冲上前阻止，却被雷加特的飞龙挡住。阿雷古列特痛苦地跪在了地上。

华尔兹对波尔卡作出一个邀请的手势，波尔卡走到了华尔兹身边。另一边，雷加特手中托起了一只阿格格，由于波尔卡走近，阿格格全身发出了光芒。雷加特将发光的阿格格放进一瓶矿封药中，药水当即发生反应，开始放出特殊的光辉。

“怎么样？”华尔兹向雷加特问道。

“如您所察。”雷加特简短地回答。

华尔兹转回身，慢慢走到波尔卡身边。突然，华尔兹扬起手来，一击将波尔卡打昏在地。

“雷加特，把这个女孩子带走。一定要小心一点啊……哈哈哈哈！”

看到这个情景，阿雷古列特愤怒地攥起了拳头。华尔兹脸上带着残忍的微笑，向着众人缓步走来。

“好啦，小女孩以外的人已经没有用了。我来陪你们玩玩，就当解解闷吧！”

沉溺于力量的华尔兹认为一切都已经掌握在自己的手中，却不知道众人的力量已经超出了他的想象。激战之后，华尔兹伯爵带着无比惊讶的表情倒在了众人的面前。

站在一边的雷加特没想到事情会发生剧变，无计可施之下，仰头喝下了那瓶放入了“光之阿格格”的矿封药。霎时间，一种邪恶的能量波动围绕在了雷加特的全身。片刻之后，雷加特变成了一只相貌可怖的魔兽。随着魔兽的一声嘶吼，众人还没明白发生了什么事，就已经被一阵强烈的光芒夺去了知觉……

第七章 英雄

——降A大调波兰舞曲《英雄》，创作于1842年，是肖邦的波兰舞曲中代表雄壮恢宏风格的典型作品。乐曲气势磅礴，一气呵成，如同一首波澜壮阔的交响诗。后人评价肖邦“在这一乐曲的英雄形象中倾注了全部的爱国热情”。

众人醒来的时候，山顶上已经没有了魔兽的踪影。山巅的岩石之上出现了一个巨大的黑洞，邪恶的力量从洞中源源涌出。如果不阻止这种源自人心中的负之力量，这个世界就要受到毁灭性的打击。看着眼前的黑洞，大家下定了了结一切的决心。于是，众人将库雷辛德和塞雷纳蒂留在山顶上，向着黑洞中的未知世界走去。

肖邦和大家一起穿越空间的歪曲，来到了一个奇妙的村落。这里生活的并不是人类，而是因矿封药而死去的人们的灵魂。被药物侵蚀的人们死去之后灵魂没有安身之所，只能徘徊在这个空间的夹缝中。众人在村落中的试练之塔里解开了沙漠入口处的封印，向着魔兽逃去的茫茫沙漠追了下去。

在沙漠的边缘，矗立着一对高耸入云的双塔。双塔顶部直入云端，四周环绕着凝重而阴郁的气息。面对着这座如同世界尽头一般的巨塔，肖邦隐隐感觉到，这里或许就是此次旅程的终点。

双塔的顶端由四只守护兽镇守着。众人每击倒一只

1层螺旋阶梯、1层舞池前往2层；

2. 第2层：在键盘上弹奏Bb · G · F · G · F · Eb · Bb · G · C · C，然后经过2层螺旋阶梯、2层舞池前往3层；

3. 第3层：在键盘上弹奏Bb · G · F · G · F · Eb · Bb · G · C · C · G · Bb · Ab，然后经过3层螺旋阶梯、3层舞池前往顶层；

4. 顶层：发生BOSS战。

●BOSS オーガーキング

BOSS的攻击力虽高，但招式容易防御，一只一只打倒就行了，难度并不是很高。胜利后获得ティールの左腕、ホルスの目和シアスィの骨剑。

梦幻砂丘ノイズ——砂の巨塔ダブルリード

从梦幻砂丘ノイズ前往砂の巨塔ダブルリード。塔中的行动路线很简单。在双塔的顶层进行数场BOSS战，然后前往地下，并传送到最上层的"胸间"，发生BOSS战，胜利后获得"英雄の纹章"，第七章结束。

●BOSS 覆われし者

西塔7层的BOSS。招式非常容易防御，但如果不防御，必杀技紫炎双屠会一次削去己方角色10000以上的HP。基本上，积累回声不断攻击就能顺利打倒。胜利后获得ティールの右腕。

●BOSS ヘラクレスオオイノシシ

西塔7层的BOSS。来自角色背后的突进大约会造成5000左右的伤害，相当烦人。近身时会使用范围技とどろき，一定要确实防住。选择比奥拉、莎尔莎和玛琪等积累回声快的角色进行战斗会比较容易。胜利后获得レクの铠。

●BOSS アンレスト

东塔7层的BOSS，应当先打倒两侧的小兵再与BOSS战斗。BOSS的实力不是很强，不过必杀技カードル以外的攻击动作非常迅速，防御反应时间短，应当留意。胜利后获得アルヴィスフーブ。

●BOSS シラタマ

东塔7层的BOSS。行动和第一章的BOSSドラゴンパピー基本相同，攻击节奏依然不规律，但大威力必杀技招天白云和叩きのめし应当尽量防住。争取利用和弦连锁在短时间内击倒。胜利后获得タイラントスレイヤー。

●BOSS ルインドボディ

顶层的BOSS。使用各种范围攻击，并且拥有每回合回复HP的技巧リジェネレイト。BOSS的招数非常容易防御，战斗难度不高，让一人专职回复，两人集中攻击即可。胜利后获得ヴェルムンズ・ラスト。

不思议空间ユニゾン

拿到英雄英雄の纹章之后，从梦幻砂丘ノイズ一路向东（大约4个版面），就可以到达游戏中的隐藏迷宫"不思议空间ユニゾン"。进入迷宫后，克拉贝丝会暂时和队伍一起行动。在合计12层的迷宫中集齐7枚"魂の欠片"后克拉贝丝重新入队，同时肖邦钢琴曲鉴赏模式中最后的曲名《英雄》开启。另外，在迷宫中进行第一场战斗之后，团队等级会升到Lv.6（和弦连锁变为6连且不消耗回声，但每次连锁时键位都会发生变化）。迷宫中的敌人和BOSS实力非常强，应当积累足够实力后再来挑战。

守护兽，肖邦的心中就如同被明镜照射过一般，浮现出旅程中和同伴们的各种对话。

"人只有用心来看世界，才能感受到世界的本来面目。每个人看到的世界都是不同的。"

"肖邦先生的音乐中不也反映着真实吗？"

"也许，你可以反过来想。你认为是梦境的这个世界才是真实，原来的世界才是梦境。但无论是真实还是梦境，命运也是要由自己掌握的。"

"无论心中是黑暗还是光明，人都无法看到自己的未来，但是，如果相信光明，就总能找到可以前进的道路。"

打倒所有的守护兽之后，众人终于来到了巨塔顶层，看到了全身充满邪恶气息的魔兽。面对将自己逼进绝境的人们，魔兽发出了凄厉的吼声。

大战之后，魔兽终于被彻底消灭。与此同时，塔顶深处出现了一个漆黑的洞口。

最终章 镜天花

洞口对面，是一片凄凉的暗红色荒野。肖邦站在荒野的前方，背对着众人。

"在逐渐消失的意识中必定会到来的时刻，就是对峙并挑战自己的心，这是人唯一一个可以直视赤裸裸的自己的瞬间。"肖邦用平静的语气说道，"那个时刻就是现在，我已经没有任何怀疑了。"

"你们——"肖邦突然转回身，用手指着身后的众人，"不过是我创作出来的登场人物！"

"为什么，肖邦先生？"比特轻轻地问道。

"当我在这场战斗中败北之时，一线真实将会诞生，泡沫般的梦幻将逐渐染上色彩。"肖邦的语气中不再有一丝犹豫，"而且，只有当我通过这次试练之时，我的精神才会被允许离开肉体。"

※最终章 流程

镜天花

进入暗之门就会发生事件并进入最后的战斗，应当事先做好万全的准备。胜利之后，游戏会立刻提示玩家记录通关存档，之后进入游戏的结局。如果还想挑战隐藏迷宫"不思议空间ユニゾン"，请不要用通关存档覆盖掉之前的存档。重新开始游戏后选择通关存档可以再次欣赏游戏的结局，也可以开始二周目游戏。

●BOSS ショパン

肖邦的行动非常迅速，经常绕到己方角色背后，后半段战斗时还会积累回声发动连续攻击。肖邦的必杀技有3种：アプラディスソニック，范围攻击，易于防御；オーゼルヴィアヴィ，强力的范围攻击，防御时机在最后发出冲击波的一瞬；ニムストラトス，高速攻击，防御反应时间很短。战斗时应当让一名同伴专职回复，波尔卡和比奥拉都很合适。基本上，只要准确防御肖邦的必杀技就能维持住战线。

众人静静地看着肖邦，谁都没有作声。

"那么，就让我来试验一下吧。"肖邦提高了声调，"试验一下我……不，我的精神能否贯穿你们的存在，试验一下，我是不是一个如此脆弱的人！"

最后的战斗结束了。肖邦最终没能证明眼前的一切只是场梦幻，所有旅程中的同伴依然站在肖邦的面前。

"我无法打败你们……太好了……"

说完这句话，肖邦重重地倒在了地上。

片刻之后，波尔卡向着荒野边缘的深渊走去。心中涌起不祥预感的阿雷古列特想上前拦阻，波尔卡却不让阿雷古列特靠近。回忆起了一切的波尔卡已经知道，跳下这无尽的深渊，用"信赖"的光辉照亮世人心中的黑暗，就是自己在轮回之中的永恒宿命。但是，在这次和肖邦等人共同探索内心的旅途中，在感受到阿雷古列特的情感之后，波尔卡已经有了正视命运的勇气。背向悬崖，波尔卡轻轻闭上了双眼。

"结束一切的时刻来到了。这是我的命运？我的使命？……不，不是那样被动的东西，而是由我的意志在此刻做出的决定！"

"等等，波尔卡！"阿雷古列特大声喊道。

"我有可以发挥力量的地方，"波尔卡慢慢向崖边退去，"我有必须用心中的'信赖'照亮的地方……"

"停下！"阿雷古列特向着崖边冲来。

"因为，这是为了我最重要的人。"波尔卡张开双臂，仰头向着天空："对于现在的我来说，这种事算不了什么……"

波尔卡纵身向后跃去。阿雷古列特还没来得及来到崖边，波尔卡的身影已经消失在茫茫黑暗之中。

"波尔卡——！"阿雷古列特伤心欲绝的声音回荡在荒野之中。

另一边，倒在地上的肖邦缓缓地睁开了双眼。

"梦……这真的是……梦？"

在现实与梦境世界间的夹缝中，肖邦静静地注视着波尔卡的转生。从深渊中落下的波尔卡回到了4岁时的样子，带着阿雷古列特赠送的"宝物"，带着心中名为"信赖"的宝石，重新回到了母亲所在的，盛开着大片花田的村庄。一切悲剧，即将开始再次上演。

就在此时，肖邦做出了最后的决定。

1849年10月17日凌晨，肖邦病榻边的医生缓缓站起身来，用低沉的声音宣布：

"凌晨两点整，肖邦先生过世了。"

与此同时，4岁的波尔卡在花田中听到了来自天籁的声音：

"我不会让你死去的。你才活了14岁，一个14岁的少女应当继续活下去！太阳升起时隐藏于花苞之中，在重要的一刻使花朵绽放；用纤细的生命投射出微弱的光辉，映照出人们无法看到的真实；当世界被黑暗囚禁之时，面对艰险与苦难尽情闪耀；在广袤的草原之上，重新绘出被街灯掩盖的星空。周围是漆黑一片吗？是暗无天日的世界吗？来吧，波尔卡，已经是凌晨两点，花朵绽放的时刻到了！你曾经说过，叫镜天花还是死灯花是我的自由。我可以做出决定吧？那么，我现在已经毫不犹豫地做出了决定。我将把这种与你极为相似的花朵，这种勇于面对黑暗的花朵称作——镜天花！"

波尔卡离开了母亲的身边，身上开始被耀眼的光芒所围绕……

在波尔卡跃下悬崖的地方，所有人静静地肃立着，眼望着面前的深渊。只有阿雷古列特依然痛苦地坐在地上。突然，众人脸上浮现出了惊讶的表情。

"波尔加姐姐……在发光……"比特眼望着空中，轻声说道。

阿雷古列特惊奇地抬起头。

恢复了本来面貌的波尔卡在光之精灵们的簇拥下从深渊中缓缓升起。周围的暗红色荒野在灿烂光辉的映照下，逐渐变成了一片美丽的花田……



THE LEGEND OF ZELDA Phantom Hourglass

□文/NdsBBS：哪吒的青春、天堂的翅膀

NDS	本刊译名：赛尔达传说 幻影沙漏			CERO A
	任天堂	4800日元	2007.6.23	
动作角色扮演	卡带	日版	1–2人	64MB

系统简介

本作完全摈弃了传统A·RPG游戏的操作，全部的动作均可在触摸屏上靠触控笔指挥实现！DS的十字键和A、B、X、Y四键没有特别的作用（熟悉L键的道具使用，会使游戏非常方便的），虽然这样的创新会让很多玩家觉得有些无法适应，但当你亲自上手这款作品后，你会惊讶的发现，人物的攻击判定和动作指示并不生硬，中的作用更是不能忽略，在某些关卡中，出其不意的对着NPC或者某个敌人大吼一声，会让游戏的流程仿佛柳暗花明又一村，多种创造性的使用方法会让玩家们在游戏的途中体验到无比愉悦的感受，不用做过多的介绍，无论是操作还是系统，玩家们都不必担心上手的问题，用简单的方法，开始你的深邃迷宫之旅吧！



←↓全新的操作方式让游戏更有乐趣，也更加简便。

序章

自从经历了《风之杖》那惊心动魄的故事后，向往自由与大海的林克与自己的海盗伙伴们开始了无拘无束的海洋漂流生活，除了在蓝天、大海还有海鸥的鸣叫声中享受着快乐与宁静外，向往宝藏的一群人也在探索着海洋深处闪闪发光的财富。这天，风平浪静，对于没有动力的帆船来说，无疑不是好消息，正当众人在讨论着为何会出现这样奇怪现象的时候，海面上漂来了一艘巨大的船，桅杆腐朽，风帆破烂。好奇的泰特拉不顾大家的劝阻，只身跳上了那艘神秘的帆船，希望探索一番……林克与朋友们商量着是否与泰特拉同行时，对面的帆船上突然传来一声凄凉的尖叫！没错，就是泰特拉的声音！而这时，起风了，眼看那艘诡异莫测的帆船渐行渐远，林克毫不犹豫地跳了过去，谁知那艘船仿佛有魔力一般，一瞬间消失得无影无踪……而我们的英雄林克，也掉下水去，不省人事……

不知道过了多久，海浪拍打岸边的声音，还有神秘精灵的呼唤叫醒了林克。这个陌生的地方究竟是哪里？泰特拉在哪里？她怎么样了？神秘的船从何而来？为什么一眨眼就消失了？同伴们呢？……带着万千的疑惑，我们的英雄，开始了自己的旅程。

先来到上方右边房屋的长老家，发生剧情后出门就可以向地图右侧移动了。可是很遗憾，通往地图东南方向的桥此时已被地震毁坏，林克即使模仿《时之笛》中采用“抓鸡飞翔”的方法也无法到达对岸。不管了，还是按照长老的指示先前往北面的山洞吧。地图左边的村民会让林克帮忙清除地里的石头，报酬是1卢比……

一进入北面的地段，几只红色的软皮虫就出现意图攻击林克，纵使林克使出矫健的身手躲过它们的追击，但最后仍发现自己被树枝挡住无法进入山洞。此时按原路返回，进入长老家右边那个被木桶遮挡的山洞。洞内一块大大的机关石挡住了林克的去路，在石块前面插着一个小小的木牌，此时精灵告诉林克，要在木牌上写出海边椰子树的数量，正确的话才能打开机关。马上出洞直扑最下方的沙滩，数了数，嗯，一共有7棵。回洞的途中不妨帮助左边农场的男主人将地里的石块清理干净，然后再回到洞中在木牌上郑重地写下“7”这个数字。



机关打开，前面的宝箱中正是林克期待已久的铁剑。出洞来到长老家，他会设置三个教学课程，教导林克如何使用不同的剑法。掌握了出剑的方法后出门来到北面的地段，消灭软皮虫，砍倒树枝，进入上方的山洞。先到山洞最右侧取得宝箱中的小钥匙，打开门后来到上方有4个拉手机关的中央。此时应不忙急于去拉动机关，因为不知道正确的拉动顺序最后只能是从天而降几只小蛇。林克拉开左右两侧挡路的石块，发现左侧区域里的提示石上写着“最先拉动从左数第2个机关”，右侧区域的提示石写着“然后拉动从左数第1个机关，最后拉动从右数第2个机关”。好吧，就按照提示的顺序去拉动机关吧，果然，林克捡到了从天而降的小钥匙，打开了大门进入了2楼。

上楼后先将所有的老鼠消灭，最后剩1只衔着钥匙的林克无法追上。此时将左侧的石块拉出，将其堵住左侧的洞口。然后下楼，再一次上楼后会发现那只老鼠正向左侧洞口逃窜，由于事先石块的阻挡，林克正好和老鼠迎面碰上，消灭它后取得小钥匙。出洞后林克就到达了港口，如果此时卢比够多的话可以到最下面的商店里买一面盾牌。然后来到右下的出海口得知船老板不在，进入酒吧打听后才可以向上方通行，最后到达位于地图左上的“海王神殿”。



海王神殿

进入神殿后直接进入一层的大门，林克会发现船长被困在正中央。玩家要注意走在不发光的地板上是会损失HP的，所以要不断地将陶壶打破获得红心。林克快速跑到中央左侧将球形机关触动，船长会逃到下方的入口处。前去与其交谈后会获得小钥匙。再回到刚刚的球形机关处开门。向上先来到左边的球形机关处，触动后跑过钉板上一路向右，走上面有钉板的那条路（走下面的路会掉入陷阱）到达右侧的球形机关处将其触动，此时中间的石块机关就会降下。注意触动这两个球形机关的时间一定要快，不要耽误时间以免使钉板机关恢复。最后取得“海图”。



■绿色标记为机关所在的位置。

出得神殿后，来到港口的出海处，此时船长和长老都来到了这里。将海图打开，在右下角的岛屿位置处一阵涂画，得知了林克的下一个目的地——“火之岛”。上岛后先找到3座火把的位置：一个位于岛的最右侧，一个位于上方的环形道路尽头，一个位于下方的屋里。然后进入第二层的占卜女巫家中，来到地下室消灭软皮虫，对着机关石大声喊话（吹气也可），再在木牌上标明三座火把的位置就可以将女巫解救出来。剧情发生后出门来到岛右侧那扇带电的门前，此时封印已被解除，林克可以自由出入。经过一圈又一圈的绕行后，林克终于来到了“炎之神殿”的门口。此时门前支架上燃烧着两只蜡烛，按上层提示石所示——用嘴将其吹灭就可顺利进入了。



■红色标记为火把所在的位置。



炎之神殿

进入神殿后遇见火焰要绕行或者躲避。一路向右，经两次跳跃后向下行走，将敌人全灭后可以打开宝箱取得小钥匙，然后回到跳跃处开门。此时不要走快了，因为地面都暗藏有陷阱机关，具体位置都在门口的图示上。玩家可以在地图上做相应标记提示自己，也可以

慢慢走引诱机关发动。最后到达道路尽头的4个球形机关处，使用回旋斩将其全部触动。此时中央的机关石降下，通往2楼的道路畅通。



■黑色标记为陷阱所在的位置；绿色标记为机关所在的位置。

上到2楼后先绕行通过蓝色障碍，将球形机关击打后改变颜色以放下红色障碍。然后通过右侧的红色障碍向下行走，将敌人全灭后取得“回旋镖”。使用回旋镖击打右侧远距离的球形机关后，关闭火焰障碍向左继续前进。此时林克会看到2座向自己喷射火焰的火把，用同样的方法将机关触动后，喷射火把会熄灭，然后再次回到1楼。



■彩色标记为机关所在位置。

下到1楼后左行，会发现上方有一畅通的红色障碍，下方则有一阻挡的蓝色障碍，而改变颜色的球形机关就离自己一墙之隔。使用回旋镖，用触摸笔在屏幕上画出飞行轨道，将球形机关的颜色改变，降下阻挡自己前进的蓝色障碍。继续向下走，此时会出现2个带火焰的飞行骷髅头，使用回旋镖攻击才能将其打落在地，然后用剑将其消灭后上行再次来到了2楼。

注意本层的红色蝙蝠都需要用回旋镖才能消灭。上楼后躲避火焰先往右下走并拉动第一个机关，然后向上走经过两次跳跃来到一墙之隔的第二个机关处进行拉动。此时楼梯上方的机关石降下，林克发现又有一只衔着小钥匙在两个洞口来回跑的紫色老鼠，用回旋镖轻松将其消灭获得开门的必须道具。然后一路向右，先用回旋镖触动机关将红色障碍降下，接着再用回旋镖将吐子弹的软皮虫打昏，上前来到软皮虫的位置用剑将其消灭后原地不动，再一次使用触摸笔在屏幕上画出空中飞行轨道将蓝色障碍降下——终于可以通过机关来到3楼了。

上楼后先向下来到图示处看机关开启顺序，在地图上做好对应标记后向上将门前的2只蜡烛吹灭，进去后按照图示顺序用笔画出飞行轨道，成功触发4个球形机关后会得到小钥匙（用回旋镖取）。打开门，继续向左下前进，将敌人全灭后机关石会降下。向上走消灭2个飞行骷髅头，火焰障碍会熄灭。继续向上来到3座火把处，用回旋镖穿过燃烧着的火把带着火种点燃另两座，此时位于中央的火焰障碍会熄灭。林克到达中央位置前有一陷阱障碍无法跳跃，使用回旋镖击打球形机关将陷阱合上，再到达中央宝箱处取得大钥匙。大钥匙不仅个头大，而且分量十足，小小的林克只有将其举在头顶上慢慢移动。建议玩家使用抛投法，尽量将大钥匙甩过旋转火焰障碍，不然一步步举着过去多半会化为灰烬。



■彩色标记为机关所在位置。

开门，上楼，此时林克终于要面对自己的第一个强大敌人了。BOSS名为“火焰幻术士”，可以分身为3个形体。玩家要使用回旋镖一次将3个形体聚拢在一起BOSS就会现出真身，当真身现出时就可以拿剑冲上去猛砍。如此反复几次，BOSS很快就可以被消灭。玩家要注意：1、画回旋镖时不要心急，尽量做到一次成功；2、真身还未现出时不要急于冲上去，否则BOSS又会散开；3、真身BOSS发动“天降火石”攻击时可用回旋镖将其打昏，这样林克就可以冲上去进行近身攻击。BOSS被消灭后，“力之精灵”会加入队伍，同时林克会获得增加生命值上限的完整“心之容器”1个。



海王神殿

从炎之神殿出来后来到占卜女巫家，剧情发生后林克可获得“力之水晶”，随后和船长一起驾船回到港口。再一次来到海王神殿，并在第二层获得了“幻影沙漏”，此时林克准备第二次勇闯海王殿了。进入一层的入口，此时幻影沙漏发挥作用，它总共会给玩家提供10分钟的保护时间，林克在此期间不会受到毒气的伤害。

直接来到正中央，上次没有打开的石门在力之精灵的作用下也缓缓开启，林克进入到了地下1层。在本层会有两个四处巡逻的武士，玩家最好不要被其砍着，否则不仅会损失掉HP还会使自己出现在入口处，浪费不少时间。四周有很多发光地板，站在上面不仅时间会静止，而且武士也不会发现林克，玩家一定要多多利用。先向上来到那扇被锁的门前，触动球形机关点亮火把，然后看准时机迅速冲到下方火把处用回旋镖将另一个点燃。此时阻挡林克前进的火焰障碍会熄灭，以迅雷不及掩耳盗铃之势冲到最左上取得小钥匙，回来开门就可进入地下2层。取小钥匙的附近有红色陶壶，将其打破也可形成和发光地板相同的效果。



■彩色标记为机关所在位置。

地下2层同样有2个武士巡逻。林克要先向下走触动位于凹处的球形机关，然后位于上方的武士会被吸引赶过来一探究竟。玩家此时要马上逆时针绕行至到该武士刚刚站立的地方，向下拉动机关，紧接着在向左方逃逸的途中触动另一个位于凹处的球形机关。触动这三个机关后，火焰障碍会熄灭，同时小钥匙也会从天而降。继续左行，打破红色陶壶，站在里面使用回旋镖穿越火焰障碍触动机关将其熄灭。向下行走，看准机会向右直冲，蓝色障碍可用来阻挡武士追杀。上行至地板机关处，林克要站在上面使用回旋镖取小钥匙。用此钥匙打开中央的大门，下行至地下3层。



■彩色标记为机关所在位置。

此层玩家的第一任务是要取得3块“黄金三角”。其中一块位于左上的宝箱中，一块位于右下的宝箱中，这两块都不难获得，玩家只需注意躲着武士走就可以了。但林克获取黄金三角后会将其举在头顶，所以玩家应节约时间，用抛投法将其移动至三角图案处进行拼嵌。还有一块位于被锁的门背后，所以玩家要先取得开门的小钥匙。地图显示这把小钥匙被一个武士随身携带，所以要先来到下方的地板机关处，等武士行进至陷阱机关上方时站上地板机关，使陷阱机关开启让武士掉进去。这下就能获得小钥匙了，开门后获得最后一块黄金三角。将三块黄金三角都拼装到位后，就可进入地下4层了。本层出现的黄色陶壶每打破一个就可以增加沙漏时间30秒。



■彩色标记为机关所在位置；黑色标记为陷阱所在位置；三角标记为黄金三角所在位置。

最后这一层没有武士巡逻，沙漏的时间也停止了。林克慢慢地来到左上方的宝箱处，获得新的“海图”，然后回到了村子。

来到出海口向船长展示自己刚刚获得的海图，不料很多的沙子遮住了图案，用嘴将它们都统统吹开吧。

出海后先去“大炮岛”，经过一个漫长的兜圈后终于见到了师傅，花费50卢比后终于给自己的船装上了第一门大炮。这下在海面上航行就可以通过炮击生物来为船体补充HP了。

向左航行，用炮将地图中部断裂处的海上障碍清除，然后进入左侧的海域。一驶进这片海域就发现了幽灵船，一路追踪至北面的西北海域，却终因雾太大而放弃。掉转船头南下，到达西南海域左下的小岛。在和岛上的人们交谈中得知，山洞前那名妇女的丈夫一年前曾通过了那片雾海，而方法就在他家的密室里。于是在和他儿子交谈并取得母亲的同意后，林克终于得以进入山洞。山洞中的鱼头武士要先用回旋镖将其打昏，然后再用剑攻击他没有盾牌的背面才能将其消灭。途中用炸弹炸开一个有缝的山洞，在里面取得“铁铲”，距离宝箱下面大约三步的地里可以挖出100卢比。走出山洞找到最后一个记载有“航海日志”的石碑，然后将之前所找到的3个记载有航海日志的石碑位置，都在地图上用触摸笔标注出来。将这4个石碑用直线进行交叉连接线后，玩家就能找到位于两线交汇处的密室位置。在位于交汇处上方那棵椰子树的下面挖掘就能掉进密室。在密室的木板上林克发现了正确通过雾海的航海图，将其描绘在自己的海图上，出发吧！



■黑色标记为隐藏洞穴所在位置。

进入西北海域的雾海后，按照密室木板所示的航海路线设定航线，注意沿途有炸药桶和海洋生物进行干扰。在经过一路有惊无险的航程后，林克终于到达了“风之岛”。风之岛果真名不虚传，一路上不时刮来可将人吹飞的强风。在第一处炸弹上方的两个平台正是需要借助这样的强风进行连续跳跃才能通过。一路拼杀来到了“风之神殿”的门口，却发现有强风阻挡而无法入内。门口的木牌图示，到达地图左上或许会有线索。接下来的道路上出现了旋风地洞，玩家将其挖开后就可借助风力上到高台，将其填埋后就可停止旋风安然渡过。利用这种旋风机关林克顺利来到了木牌图示之处，此处竟又有一个木牌，上面特别标注了3座风车的位置。按照图案所示，林克找到了3座风车，分别对其吹风使其转动，从而触动了机关使得神殿门口的强风停止。当然，到达风车所在位置不会是一帆风顺的，不时从地里冒出的沙虫只有用炸弹才能将其消灭，当木牌所示3座风车都开始转动后林克终于可以进入神殿了。



■彩色标记为机关所在位置。



风之神殿

进门后前行，等出风石停止后再通过只有一半的地板。在有一排炸弹和两个球形机关处，将下方的炸弹扔至中间的缺口处触发机关。桥架起后通过，然后来到两个出风石前，中间的球形机关可以用回旋飞镖击打，也可以将石块推至左边的出风石堵住后用剑击打。继续前行，点击打开下方的石门，从右向上一路来到一个可移动的出风石后面，将其推到左侧有花纹的地板上面。此时玩

家要控制林克乘风跳跃，注意一定要有角度从斜上（下）插入到有风的道路上才能成功实施跳跃。跳过来后踩上地板机关降下石块，进入地下1层。



■彩色标记为机关所在位置。

下楼后马上就会遇到4只戴着石帽的软皮虫，用剑和回旋镖均无法伤它，只有用炸弹才能将其消灭。继续向右先将中间的地板机关踩动，再上到有4个旋风地洞的高台，将石块推至上面第2个旋风地洞将其堵住，然后再乘着其它旋风落到该石块上才能破解此谜题。从石块上继续向右下前行，进入地下2层。



■彩色标记为机关所在位置。

在本层用炸弹先将堵路的土石炸开，然后躲避沙虫来到正中央的高台上。按木牌图示将4个位置的旋风地洞挖开，4座火把紧随着点燃，两个方向的石块机关都缓缓降下。从两个梯子上到地下1层，将出风石推拉至有花纹的地板上，使得风车转动获得到小钥匙。再次回到地下2层，用小钥匙打开右上的门获得宝箱中的炸弹口袋，这下林克终于可以随身携带爆破物了。带着炸弹来到左上将裂缝炸开，进入后将炸弹引燃后扔到旋风地洞上，乘风而上的炸弹将高台上的土块炸毁，林克这下终于能够乘风上到高台前往地下1层的新区域了。



■红色标记为机关所在位置。

上楼后首先如法炮制将炸弹扔入风口，触动机关后向右前进。消灭掉石帽软皮虫后，按提示石所示往右侧一块有图案的地板上扔炸弹，一个隐形的通口被炸开，林克一路向右上到地上1楼。上到1楼后发现这是一条死路，即使把石头和石帽软皮虫都消灭也未见有机关启动。不过一墙之隔的地上倒是有个和先前有同样图案的地板，那么，就在墙这面相同的位置扔个炸弹吧。果然，又一个隐形通口被炸开了。穿过通口来到左侧两个球形机关处，往前面的地板上扔上两个炸弹触动机关，机关石降下获得宝箱中的大钥匙。举着大钥匙下到平台左方，扔两颗炸弹炸毁高台土块，然后举着大钥匙上高台，开门进入打BOSS。

BOSS是一只名为"龙卷风章鱼"的家伙。只见这条章鱼乘着旋风在上方的屏幕里耀武扬威，林克抓起炸弹就朝地面的旋风口扔去，炸弹乘风而上将其炸落，此时林克再提剑上去猛砍。如此反复几回合后，这位看上雄赳赳气昂昂的魔物很快就败下阵来。将其消灭后，林克的幻影沙漏获得了2分钟的时间上限，并且智慧精灵也加入了队伍，同时又得到了一个"心之容器"。

出来后驾船返回港口，下船时船长告诉林克，要再去一次海王神殿取得新的海图。此次进入神殿后会有12分钟的时限，但是此前经过的楼层和机关仍需一个个开启，所幸有了新道具帮助的林克在经过之前的楼层时会轻松和便捷不少。



地下1层，向上来到土石障碍处用炸弹炸开后站在地板机关上，然后直接到左上取得小钥匙回右侧开门，进入地下2层。下楼后先将武士左侧的球形机关触动，然后在梯子下方三步左右的距离找到墙体的裂缝位置用炸弹炸开，穿过去踩在地板上用回旋镖取小钥匙，然后到中央开门下3层。地下3层取巧的地方不多，只是上高台踩地板机关触动陷阱机关时可以直接用铲子挖旋风地洞的方法上高台，省去了拉动左下机关的步骤。其余地方的步骤和先前一样，右上处的土石炸开后可以获得黄色陶壶增加30秒的时间。

来到先前无法通过的石门面前，智慧精灵将其缓缓打开，林克下到了地下4层。一路向下，玩家会发现在本层出现了一种新的敌人——探测虫，一旦它发现了林克的话就会召唤出新的巡逻武士。所以玩家遇见它时要提前用回旋镖将其击昏，再用剑将其消灭。有出风石的阻挡林克是过不去的，用回旋镖将右下的球形机关触动，然后顺着可以通行的道路来到左侧。左侧的围栏状墙体有一裂缝，用炸弹炸开进入后可以触动球形机关降下钉板机关；然后到下面挖开旋风地洞上高台触动球形机关关闭出风石，再前去取得小钥匙，最后回下方开门进入地下5层。



■彩色标记为机关所在位置。

本层没有巡逻武士出现，也没有探测虫，正当林克洋洋得意的时候，没想到却一下中了敌人的埋伏。在经过第一个钉板机关进入的方形区域内，4只发电的黄色软皮虫一起向林克袭来，先用回旋镖将其全部打昏再一个个消灭。敌全灭后机关石降下，向右走又进入一个方形区域，又是4只夜叉蝙蝠将林克包围。解决掉它们后，机关石会自动降下，林克向上走并隔空用回旋镖击打右侧球形机关，出风石关闭，向左前行即可进入地下6层。



■彩色标记为机关所在位置。

此时如果时间不够也没有关系，最后一层相当简单。下楼后直往右下跑去，找到一个地板机关踩上去，出风石就能关闭，然后到门前用触摸笔一笔画出一个两个三角形对顶的沙漏图案就可以开门而入了。进门后发现一个太阳图腾，上到高台调查，一个绿颜色的徽章就被标注在海图上。调出西南海域的海图，然后将DS机器的屏幕合上，徽章就被印在了自己的海图上。好了，大功告成，从传送点出去吧。



■彩色标记为机关所在位置。

回到港口，此时邮差给林克送来了一封来自大炮岛的信。马上驾船驶往大炮岛，在老师傅那里花300卢比给船装上了打捞工具。这下玩家就可以海上航行的时候到海图上标有红叉的位置进行打捞了。到海图上标有绿色徽章的位置进行打捞就能得到"太阳钥匙"。然后赶往得到雾海航线图的小岛，临近岛时海上会出现一只独眼妖花，控制船来回围绕着它绕，然后等其眼睛睁开时炮击就可消灭。进入取得雾海航线图的密室，前行至有太阳图腾的门前用太阳钥匙打开就可通过。出来后会在岛上找到三座激光石像：左侧的一座用回旋镖直接击打，右侧的用剑击打后将其激光方向调整至神殿门口，下方的一座发现之前则要先消灭2只巨鸟武士，方法是躲在树后用回旋镖将其打昏再上前用剑猛砍，待石像出土用剑击打后同样将其激光方向调整至神殿门口。这样三线聚光终于开启了石碑，林克进入"勇气神殿"。



■黑色标记为神像所在位置。

勇气神殿

进入后上行，一路上躲避滚刺机关，引诱碟形机关行动后林克马上穿过路口，上到高台取得第一把小钥匙。再次上行开门，向下走，在方形区域内遇见2只红尾蜈蚣，攻击它的红色尾巴部分就能将其消灭。然后下到地下1层。

经过三个浮动平台上楼梯，途中用回旋镖击打球形开关使其变色。上楼后发现红色障碍已经降下，前面的提示石上则写着"遇见大耳朵的怪物大声吼叫"，向下前行至一高台果然就看到了这个黄颜色、身体可伸缩的大耳朵怪，对着屏幕大喊一声，它立马捂住耳朵缩成一团，趁这个时候消灭它吧。消灭大耳怪后获得小钥匙，然后回到两块提示石中间用炸弹将路炸开，上去将木牌所示的路线在B1（地下1层）的地图上纪录下来，然后右行开门，进入2楼。



■彩色标记为机关所在位置。

此楼的4个拉手机关要按提示石所示按照"上、下、右、左"的顺序拉动，然后林克取得宝箱中的图章盖子。举着它回到1楼，在刚刚打大耳怪的上方高台上，将这个图章盖子扔进蓝色的凹槽里。上方的机关石降下，林克下到地下1层的木牌所示区域。按照刚刚所记录的路线前进，林克获得宝箱中的"弓箭"。用弓箭射击宝箱上方墙上的眼睛，下面会出现一条新路，过去后上到1楼。



■彩色标记为机关所在位置；白色标记为行进或射击方向。

上楼后如发现前方有蓝色障碍阻挡，应立即下楼返回，再用弓箭折射的方法触动球形机关使其变色。要注意事先用剑将发射口调整至正对右侧的方向。继续前行，用弓箭射击眼睛使机关石降下，回到刚刚放置图章盖子的高台。将图章盖子取出，安放到左下高台上的蓝色凹槽里，一个新的机关石降下，林克上到2楼。

一进入2楼就会发现前面有一大堆吐子弹的软皮虫在等待林克，用回旋镖将它们打晕后冲上去用回旋斩一阵乱砍，消灭掉道路上的再用回旋镖配合弓箭将对岸的3只软皮虫消灭。继续前行，经过4个浮游平台，躲开2个碟形机关后下行。先用炸弹炸掉土石，再将石块机关推向下方将碟形机关挡在右侧，然后慢慢推着石块向右方移动，碟形机关的活动通道越来越短，林克得以从被清除出的道路向上再次下到1楼。

回到1楼后从右下的梯子下到地下1层的新区域，站在浮游平台上用回旋镖一次将火把全部点燃，钉板机关降下，顺利登上平台。将铁壳虫打下平台，用回旋镖将发射口调整至面朝左侧，然后发射弓箭触动球形机关变色，挡路的红色障碍降下。前行上到1楼，消灭大耳怪获得小钥匙，开门来到2楼。这个区域有4个眼睛，林克站上石块会改变颜色，不过要运行的话必须依靠玩家在地图上画

出行驶路线。同样按照“上、下、右、左”的顺序用弓箭射击眼睛，出发点就会出现宝箱，里面有本神殿的大钥匙。举着大钥匙乘坐变色平台来到本区域的左下方登陆，上到3楼就能见到神殿的BOSS了。


■彩色标记为机关所在位置；数字所示为击打顺序。

BOSS是一只名为“变异巨大种”的寄居蟹，上屏幕显示的是寄居蟹的视角，待它冲过来后弓箭射击，命中后它就会现身，此时冲上去对准它壳上的紫色部分进行攻击，成功后它的壳就会脱落。然后寄居蟹会挺着两只大钳子来追击林克，玩家可用回旋斩，也可用回旋镖将其击打至僵直状态，然后上前对准其尾后的蓝色部分进行攻击，如此反复几次就能将其消灭。成功灭敌后林克获得沙漏2分钟的时间上限、勇气精灵加入队伍和1个心之容器。

出神殿后来到岸边，见过长老后启程回航。不料刚一出海就遇到一个女海盗，她要求和林克单挑。决斗时要耐心和她周旋，待她攻击时引诱她露出破绽进行反击，最后再通过拼刀（用笔来回摩擦）就可战胜。现在驾船驶往西北海域寻找幽灵船的踪迹，当再次进入雾海的时候船长决定放弃驾驶让精灵引路，玩家此时要根据不同声音的方位来判断是哪个精灵在闪光，同时触摸笔一定不要离开屏幕，当看到哪个精灵在快速闪动并且其头上有星形符号出现时就将船舵调整至哪个方位。在经过一番紧张细致的操作后，终于在位于雾海上方的海域找到了幽灵船，同时林克也进入到了幽灵船的船体迷宫中。



进来后向左直走，在方形区域会出现3个隐形幽灵，用回旋镖远距离全部消灭后在左侧会解救到红色人质。然后右行，连续用回旋镖触动球形机关降下钉板机关。在蓝色火焰左侧的木板下方向右跳跃，用回旋镖击打最右侧的球形机关降下钉板，解救出蓝色人质并同时获得三角形状的图章盖子。将蓝色人质带至蓝色火焰下，将三角状盖子扔至火焰上方的三角凹槽内，熄灭火焰带蓝色人质通过。将蓝色人质安全带领至红色人质所在区域，再原路返回来到右下，顺着梯子下到了地下2层。


■彩色标记为机关所在位置。

本层有地狱亡灵来回巡逻，林克从右下向左上绕行。躲开地域亡灵在最左侧解救出橙色人质，她提醒林克右边的宝箱只可打开右边的那一个。触动人质旁边的球形机关后取得中央宝箱里的圆形图章盖子。带着人质返回地下1层，将此盖子扔进圆形凹槽内，火焰障碍熄灭，带橙色人质和前两位人质会合。


■蓝色标记为机关所在位置。

返回至地下2层，从左下方的楼梯下到地下3层。进入后按照2－4－5－1－3的顺序拉动机关。右行向上击打球形机关使钉板降下，在一堆油桶中发现地板机关，踩上去熄灭火焰障碍。来到最左侧，在4个油桶中找到最后一个绿色人质带出。其中如有地狱亡灵挡道可用弓箭射其背部，敌人会短时间昏迷。


■彩色标记为机关所在位置；数字所示为击打顺序。

好不容易，4名人质都聚齐了。可就在这时候，她们竟然露出了她们真实的邪恶面目——“地狱四姐妹”，林克要和她们来一场以生命为赌注的“地狱排球”。建议玩家站在屏幕最下方，这样几乎可以不用担心激光的威胁，然后将敌人发射过来的“实心”白色光球一个个用剑反弹回去。四姐妹剩的越少，光球需要击打的回合就越多，最后一个姐妹会同时发射3个光球。看准机会，保持耐心，将她们一一击败吧。胜利后林克获得“幽灵钥匙”和一个心之容器。

此后不要急着出船，再次来到地下2层，用幽灵钥匙打开右上的骷髅石机关，进去后竟然发现被石化的赛尔达公主。剧情过后驾船驶往西北海域右上的锻炼岛，在岛上找到正在冶炼的师傅，他告诉林克还差三种材料才能铸成圣剑。记录下墙壁上木牌中的图案后，林克一行赶往海王神殿。



此次进入后会发现巡逻武士由蓝色变成了红色，其移动速度更快。一路下行至地下6层，在门上一笔画出冶炼师傅家墙上木板中的三角图案（用笔方向要依照图案所示，从上到下先画大三角最左边的那条边）就可以进入新的区域。黄颜色的时间记忆点可供玩家回村补给装备，以后可直接回到此处（所剩时间不变）。

开门进入地下7层，站在浮游平台上向左移动，注意不要被弓箭机关射下深渊，来到左下进入地下8层。下楼后向右，大胆的从对岸有黄色花纹的地方走向黑色深渊。别担心，这段路是看不见的，林克并不会掉下去。来到右边上楼回到地下7层。


■彩色标记为机关所在位置。

出去后首先引起警报，将两个武士都吸引至楼梯出口处。然后林克站在发光地板上张弓搭箭等待两武士转身，将其射晕后迅速跑到右下墙角触动球形机关熄灭火焰障碍。然后搭浮游平台向上取得宝箱中的图章盖子，举着它从右上返回到下来的梯子处，再次进入地下8层。注意如果将图章盖子扔在武士巡逻的道路上他可是会很“热心”地帮你搬回去哦。


■彩色标记为机关所在位置；白色标记为隐藏的道路；黑色标记为隐藏的陷阱。

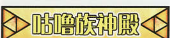
到了地下8层后，从那条看不见的黑渊道路返回。然后来到地图中央将图章盖子嵌入触动机关，前行下到地下9层。下楼取得三角状图章盖子后回到地下8层，乘坐旋风上到高台将三角图章盖子扔到对岸的平台上。然后只身一人绕行至右上凹槽处，用炸弹炸开土石将图章盖子安放好。接着触动钉板降下处的球形机关，降下机关石，前往地下9层的另一区域。


■彩色标记为机关所在位置；白色标记为弓箭射击方向。

本层地图上标有4个骷髅，可用回旋镖将其消灭，每个可获得30秒的时间。至于携带着图章盖子巡逻的武士，可趁他转身时用弓箭将其射晕，然后抢过图章盖子来到左上凹槽处嵌入。回到地下8层，将之前嵌入的两个图章盖子取下，并带入地下9层。再将最后一个嵌入的图章盖子取下，一共3个，全部安放在地下9层中央的平台上，然后进入取得东南海域的海图。

出海航行至东南海域右下的小岛，途中会遇到1只六眼飞天鱼的袭击，只要不停的炮击其眼部就可以消灭。上岛后才发现，这是咕噜族居住的地方。前行至一个河岸处需要大声喊对方的小咕噜，他才会帮忙踩机关让林克过去。过河岸对完话后从桥上返回向上移动，挖开旋风地洞上高台用弓箭将对面的3只发电软皮虫消灭。然后长老会召林克前去问话，问题是诸如岛上有多少人（14），有多少间房子（6），你在那个位置看到了什么（船），幸运物的数量是多少（4），在家中的人有多少（7），孩子有多少人（6），在外面的有多少人（7），晚上有多少人（4），岩石上的生物是什么颜色的（黄）等等之类。所以玩家事先一定要认真观察做好记录，如实在看不懂日语回答不上就一个个选最后用S/L大法通过。

回答完问题后长老会承认林克是咕噜族的一员，出来回到桥边和那个帮忙的咕噜对话，然后到他所说的那个区域会见到一个小咕噜。此时再来到岛上最右侧无法通行的那个地方，有了小咕噜的带领林克这回终于可以进去了。一路上用炸弹炸开裂缝前进，不过要注意最上方隔墙的地上有图案的地方并未有裂缝，但必须将此处炸开才可以继续通行。途中还会遇到一只不停吸气的桶状怪物，也要用炸弹才能消灭。最后到达小岛上方的“咕噜族神殿”。



进入神殿后向右，激光石柱可以用弓箭对付，绕行后拉动第一个石像至地板机关上，这样地板机关就可以永久地降下了。通过后再向上，用炸弹将跳动的石像炸停，然后顺着黑色地板拉动它们到地板机关上站好。乘旋风上到高台对两个跳动石像如法炮制，左行至4个柱子处，在没有裂缝的最右边两根柱子间放置炸弹，进入后前行下到地下1层。


■彩色标记为机关所在位置。

下楼后首先消灭掉2个飞行的火焰骷髅头，然后向右会看到一个小咕噜向林克寻求帮助。爽快地答应下来，然后就会出现一个独眼巨人。用弓箭射其眼睛可以致晕，然后一阵狂砍就能消灭。胜利后玩家可切换操作林克和小咕噜两人进行解谜。


■彩色标记为机关所在位置。

使用小咕噜将石块中的软皮虫全部消灭，林克下方的钉板机关就会降下。再切换成林克下行，用炸弹将桶状怪物消灭，然后站在地板机关上。此时再操作小咕噜滚到右侧的地板机关上站好，中央高台就会出现宝箱，里面有玩家梦寐已久的“地鼠炸弹”。继续操作小咕噜将右边的敌人全部消灭完就可触动机关，换成林克下行也将敌人全灭得到宝箱中的“矿物”。然后使用地鼠炸弹触动球形机关，左行下到地下2层。


■彩色标记为机关所在位置。

下楼后消灭掉桶状怪物，再向上来到左侧的球形机关处向右侧的球形机关发射地鼠炸弹，同时玩家不停地用剑去击打左侧的球形机关，这样当炸弹炸到右侧的球形机关后两个球形机关才会一起生效，降下钉板。进入地下3层后向上行走，用地鼠炸弹穿过红色和蓝色障碍去触动机关，期间玩家要控制林克去击打球形机关改变颜色。来到右上区域，将4个石像推至4个地板机关上压住，然后通过钉板机关上到地下2层。


■彩色标记为机关所在位置。

上楼后右行，消灭掉2个独眼巨人，然后上行至钉板机关处，在此处用地鼠炸弹去炸动球形机关。通过后左行，同样用地鼠炸弹去炸动上下两个球形机关，然后回到右方的高台取得大钥匙。原路返回上一层用大钥匙开门，然后下4层去打BOSS。

BOSS名叫“重装甲铠龙”，玩家要同时控制小咕噜和林克在上下屏幕参战。建议先从传送点出去买个复活的紫色药，这样难度会降低不少。控制小咕噜时可以以攻代守，不停绕到其背后进行攻击，这样会比等其撞墙后再攻击的效率高很多。用小咕噜将BOSS撞晕后马上切换到林克用地鼠炸弹进行攻击，画路线时要注意避开附近的爬行小蛇，如此成功三次后BOSS就会击倒。控制小咕噜时可以先不管林克，等用林克发射时再清除周围的敌人。待BOSS击倒，林克越过沙地后它又会复活。此时只需与其周旋，等它吸气时再将普通炸弹送进它的嘴里。炸晕后狂砍其背上的蓝色圆珠才能将其追踪消灭。胜利后林克获得2分钟沙漏时间上限和1个心之容器，进门后取得铸剑用的第一个材料。

从神殿出来后可以到长老家获得200卢比的奖励，然后驾船驶往海域右上方的“冰之岛”。上岛之前要用炮弹将围绕小岛的冰全部击碎，然后来到右侧高台上的长老家中，他会要林克帮忙找出北区居民中谁是假扮他们族人的卧底。先来到上方居住区进入每个房间和里面的人对话，然后出来和正在此处游荡的那个人打听，在花费了100卢比后得到了情报：中间最上面房间里的那个人一直在说“别人都在说谎”，所以他才是真正的的卧底。进房间将其揭穿，然后回去找长老对话，得到通过洞穴前往右方的许可。通过洞穴后将区域内的6只雪猿消灭，方法是待其吸气时将炸弹扔进嘴里，炸晕后再用剑砍。敌全灭后上方道路畅通，上去再用同样方法将刚刚揭穿的卧底消灭，然后就可以进入“冰之神殿”了。



冰之神殿

进门后上行，先击打球形机关变色，然后再用回旋镖击打再次使球形机关变色。然后绕行右下，踩地板机关回到神殿入口。再次从上方障碍处通过。来到右上红色障碍处，用地鼠炸弹从下方绕回去触动球形机关，变色后林克通过，上到2楼。再前行上到3楼。


■彩色标记为机关所在位置。

来到3楼，下行站上一根木桩，用回旋镖击打球形机关熔化坚冰。左行至4个拉手处，按照从左至右1－4－3－2的顺序拉动机关，然后上到高台向上方行进。此时的面具虫还无法消灭，躲着点就是了。路上的球形机关先不忙击打，来到左下的高台上向下方的球形机关扔炸弹触动。回到高台出发点，此时左侧的蓝色障碍已被降下，左行来到中央高台，站在铺有地板的位置按提示石所示画出回旋镖的击打路线，成功后落下小钥匙，同样用回旋镖取得。上行来到上方高台门前用小钥匙开门，然后进入2楼。


■彩色标记为机关所在位置，数字标记为击打顺序。

下楼后消灭掉2只吃炸弹的巨人，然后取得宝箱中的“铁爪”。使用铁爪抓住左上的木桩越过深渊，下行至1楼。这下那些面具虫可不是林克的对手了，用铁爪抓掉它们头上的伪装即可轻松将其消灭。然后用铁爪将中间怪兽石像的舌头抓下，再用铁爪越过深渊回到神殿入口。用同样的方法将入口处的两尊怪兽石像舌头抓下，左下方的坚冰熔化，林克来到了地下1层。

下楼后用炸弹炸开裂缝，上去踩下机关使宝箱出现，抓住宝箱过深渊，一路向右。在一个蓝色地板处用炸弹炸开一个通口，进入后右行，用铁爪将两个木桩连接起来，然后走过钢索用铁爪拉动机关，宝箱出现。再来到右侧怪兽石像下，站在尽可能下方的冰面上，将舌头拉至黄线标志处，然后迅速左下绕行，在舌头还未来得及归位的情况下越过障碍，打开宝箱获得小钥匙。上行开门，在障碍外用回旋镖击打球形机关使其变一次色。然后回到中央平台左行，同样用铁爪将左侧的两个木桩连接起来，然后站在铁爪连成的钢索中央用回旋镖一次将4个球形机关击打，成功后坚冰熔化。用弓箭射击眼睛，楼梯入口上方的坚冰也被熔化。过深渊下钢索，用炸弹将蓝色地板处的墙体炸开，然后回到楼梯入口处站在屏幕最下方拉动怪兽石像舌头。舌头机关启动后，林克迅速原路返回至炸墙的平台，然后用铁爪一路抓取左侧上方的木桩渡过深渊，最后终于抢在舌头归位、机关石上升之前进入通口，随后右行下到地下2层。


■彩色标记为机关所在位置。

下楼后上行，抓火把过深渊，然后上行连接木桩，走钢索之前建议用回旋镖将空中进行干扰的蝙蝠消灭。过来后左行用铁爪将同侧的两个木桩连线，做成弹弓把自己弹过深渊。下行上到高台用回旋斩将4个球形机关同时击打，宝箱出现，机关石降下。来到机关石降下的那条路，上行用铁爪在两个火把间做成弹弓，弹上平台后抓住左侧和上方火把进行两次飞渡。然后在第二个火把处用弓箭射向眼睛，又一块机关石在前方降下。上行跳到两只眼睛间的中央平台上，然后林克面朝下方用铁爪将两个木桩连接起来。然后将弓箭射向钢索，连续反射将两只眼睛击中，宝箱出现，取得小钥匙。下行转右，来到门前开门，进入消灭吃弹巨人，然后前行至地图最右下角。抓木桩过深渊，然后站上木桩抓同一平面的另一木桩，上到平台最高处后踩下机关熔化坚冰。然后左行踩机关熔化宝箱前的坚冰，最后取得大钥匙。


■彩色标记为机关所在位置。

举着大钥匙回到地下1层，开门进去后就要和BOSS“冰火双头龙”进行决战了。有效攻击的方式是斜线连接两根木桩将龙吐出的光球反弹至另一条龙处。成功连线反弹一次就要躲避一下，同时换反方向木桩再次进行连线。注意如果将光球反弹至同一条龙处那就说明线连反了，要即时改正。涨潮时要站到木桩上躲避，同时击打冰块获得红心补充HP。待龙上前撕咬时要注意躲避，一般是2到3口，然后将其舌头和木桩进行连线，此时龙就会晕，冲上去砍吧。几乎还是满血状态，这个BOSS就被林克消灭了。胜利后获得沙漏时间2分钟，1个心之容器，并取得铸剑的第二个蓝色材料。



海王神殿

回到港口第4次进入海王神殿，抓紧时间来到地下9层，将三个图章盖子按方形－圆形－三角的顺序嵌入槽内，进门后再出来就是地下10层了。本层的巡逻武士一旦发现林克后瞬间就可移动到他的面前，所以玩家要格外小心。下楼后站在原地使用地鼠炸弹钻进洞将中央右侧的球形机关触动，降下左侧中央的钉板。然后左行上高台，将石球向下对准带钥匙的巡逻武士推下去。碾过武士取得小钥匙，下行打破红色陶壶，站在陶壶形成的区域用地鼠炸弹钻洞上行炸动球形机关。然后用铁爪抓住右侧的木桩飞过，用炸弹炸开有特殊地板提示的墙体，从缺口进入。一路上提前将探测虫消灭，来到中间开门，下到地下第11层。


■彩色标记为机关所在位置。

下楼后视武士巡逻路线自行选择奔向地图左上角或右上角。消灭探测虫，拉动两边的开关，将高台上的道路连接起来。然后在上方左侧的高台下找到旋风地洞挖开，上到高台后分别踩下两个地板机关。再来到地图右下角，击打球形机关后迅速来到左侧高台下方的地洞处乘风而上，先奔向左方（有时限）去踩地板机关，再去踩右方高台的最后一个地板机关。成功后地图中央最左侧梯子处的机关石降下，林克由此下到地下12层。


■彩色标记为机关所在位置。

下楼后先拉动拉手机关降下钉板，然后消灭探测虫，取得地图左侧最上方宝箱的黄金三角。此时在本区域新出现1名巡逻武士，所幸是蓝色的，躲开他后将黄金三角安装到了最上面的平台上。然后向右下绕行，再消灭一只探测虫，上到最上方宝箱处取得第二块黄金三角。此时本区域会出现一名红色武士巡逻，躲不开的话就用弓箭将其射晕吧，右侧有一红色陶壶也可利用。最后一块黄金三角在黄色武士身上，用箭将其射晕后拿取。三块黄金三角拼装到位后机关石降下，进入后下到地下13层取得最后一块东北海图。


■黄角标记为三角机关所在位置。

驶入东北海域，来到右上的“死者之岛”。岛上的卢比桶怪可以用炸弹消灭，复活的骷髅直接用剑就可消灭。穿

过山洞来到岛右上方的金字塔进入，得到“西13、北7”的方位的提示。出金字塔向右下来到岛上铺有石板路的区域。用石板定位，在数到左13，上7的位置处用铲子挖林克就可掉入密室。炸开密室墙壁，在里面得到“向西射击王的右眼”的提示，然后继续深入。一路上不断躲避石球，出洞后来到平台上，用回旋镖击打左侧高台上的球形机关，位于岛左上方的墓园此时就可以进入了。进去找到六贤者的墓碑，获知在金字塔内正确的行走方法，回到金字塔按照“北－东－东－北－北”的顺序通过无限迷宫，最后上到高台就可得到“王家的首饰”，凭此首饰可以使“遗迹岛”前的龙卷风消失。


■彩色标记为机关所在位置，黑色标记为隐藏洞穴所在位置。

登上遗迹岛后，先朝地图左上方的金字塔前进。一路上没有什么特别困难的谜题，注意伪装成卢比的桶装怪物即可。见到第3骑士后，他会要林克去右边的神殿里接受试练。再一路向右来到最右方的金字塔中，注意途中不要掉到低台，第2骑士送给林克一把“王家钥匙”。回到左上方的金字塔中用这把钥匙开锁，退去海水。接着右行转下，途中推动两个滚石将圆石障碍击碎，辗转来到下方第1骑士的金字塔中。对话完毕后，出来右侧的机关石马上降下，林克迫不及待上前去打探一番。原来这扇门要按照地图左下区域内石碑上所刻的星星数量来决定用笔顺序。马上跑回去检查一下石碑，将星星数量记录在屏幕上。然后回到门前，按左上－右上－右下－中间－左下－左上的顺序一笔画出一个类似牙齿的图案，成功后大门会自动打开，林克前行进入到“遗迹神殿”



进入神殿后暂时先不要触动机关，从中间道路上行向右，将有颜色地板处的墙体炸开。然后站在这个缺口处向神殿入口处右侧的球形机关发射地鼠炸弹，机关触动后马上控制林克绕过陷阱从桥上（有时限）过到对岸。继续上行，消灭掉2具复活骷髅后过桥踩上地板机关，点燃右边的蜡烛。从右下回到神殿入口，左行踏上第2个浮游石，用回旋镖击打左下的球形机关，然后赶在倒计时完之前绕过陷阱跳上上方的浮游石，通过桥（有时限）来到对岸。又消灭掉两具复活骷髅后将左边的蜡烛点燃，钉板机关降下，林克进入地下1层。


■彩色标记为机关所在位置，黑色标记为陷阱所在位置。

顺着路前进，可顺利来到3楼，获得宝箱中的“木槌”。出来后使用木槌敲击地板机关，降下机关石。然后前行至有脚印的地方使用木槌，可将自己弹上高台。铁甲虫这下也可以用木槌消灭了。返回至一层，消灭掉铁甲虫，然后敲击左侧的地板机关，降下机关石进入地下1层。下楼后先上到左侧高台将滚石推下，然后顺着路前行，解决掉两具旋风骷髅后进入地下2层。


■彩色标记为机关所在位置。

下落左行，先用木槌将两个地板机关敲下，滚钉开始运动，林克跟在后面来到浮游平台上。在浮游平台上切记要做到出槌稳、准、狠，先用木槌消灭掉两边的骷髅，再将两边的机关一一敲下。将全部机关都敲下后，对岸的滚钉也开始运动起来，林克借此得以上岸，来到地下1层。

上楼后先用木槌将地板机关敲下，机关石降下，林克上行开门。然后用木槌将悬浮在空中的金字塔机关敲翻，此时神殿中的海水退去。从高台跳下，左行至色块机关处，用木槌将蓝色方块全部敲为红色方块，成功后下方的机关石会降下。然后下行上到高台，用弓箭射击右下方向的金字塔机关，水位恢复。继续向下走，将一个新的色块机关的蓝色全部敲为红色，然后上行至和金字塔机关平行的位置。向左方该金字塔机关发射弓箭，再次将水排出，从右侧的高台跳下，下行来到地下2层。


■彩色标记为机关所在位置；白色标记为弓箭射击方向。

下楼后看到一个色块机关，将其全部敲为一种颜色，就可触动机关搭通道路。右行利用两个跳板上到高台，先用回旋镖改变右侧发射口的方向，使其正对下方。然后林克射出弓箭，折射至下方的金字塔机关处。水位恢复，右行将色块机关敲击至和涨水前下方高台上的色块同样图案就仍触动机关。然后再用同样方法射击金字塔机关消去海水，跳下高台，上行向左将下方的滚石弹上高台，然后自己也上去将滚石从右方滚下。右行取得宝箱中的小钥匙，然后弹上高台继续右行。打开门下行转左，将一个跳板上的滚石层层弹送至高台最顶端，然后滚下解开圆球机关，到宝箱中取得大钥匙。




■彩色标记为机关所在位置。

举着大钥匙从高台跳下，进入左侧的梯子来到地下2层。下楼后先独自一人上浮游平台，用木槌将两岸的敌人消灭光，再举着大钥匙平稳来到门前。开门，再经过三次弹射来到地下3层，里面就是本神殿的BOSS了，名叫“古代巨岩兵。”

战斗的第一部分是将其外表的岩石敲掉，林克使用弹跳板起跳，对准它身上的红点每个敲击3次，所有红点敲完后它的岩石外表就会脱落。面对BOSS 的骨架时，再次用弹跳板起跳，在一瞬间，将它身上的所有红点全部敲击1次。成功后BOSS就会散架。此时林克最后一次使用弹跳板起跳落到它的头顶，用木槌猛敲它头上的蓝色部分，不一会儿就能收获胜利。战斗结束林克的沙漏时间又增加了2分钟并获得了一个心之容器，最后下楼取得铸剑所需的最后一块绿色材料。

从遗迹出来后直接驶向西北海域左上方的锻炼小岛，将三个铸剑材料交给师傅后出海找到之前一直和林克过不去的女海盗进行最后的决斗，胜利后再回到铸剑师傅处就能获得已锻造好的剑刃部分。然后回到港口村中的长老家，他会将幻影沙漏和剑刃部分融合成一柄新的——寄宿着海王力量的“圣剑”。带着这把圣剑，最后一次前往海王神殿吧。



圣剑果然威力无边。这下神殿中的武士都可以直接用剑消灭了，不过攻击的有效 部位是背部。下到13层，消灭掉3个蓝色武士、3个红色武士和3个黄色武士后大门打开。

BOSS名叫“梦幻”。对付其第一形态，在第一层要用铁爪将其身上的紫色掩护先抓完，然后再用铁爪将其抓至岸边对准眼睛一阵猛砍。当它上到2楼和3楼时，林克也要上楼用弓箭射对面触手上的眼睛（弓箭没有了可以打小怪物获得）。如此在楼上楼下反复穿梭几次，当它触手上的眼睛全部被射瞎后，玩家就会进入地面1层的环形平面交战状态。此时林克会得到可将时间静止的沙漏，使用方法是补充橙色光球后，点击沙漏图标然后用触摸笔在下方屏幕区域内画阿拉伯数字“8”。对付BOSS要进入屏幕内圈，待它绕林克进行环形冲刺时马上发动，成功后迅速跑到BOSS的面前，击打它头部的黄色眼睛。如此反复几次后，第一形态被消灭。

第二形态是驾船海战。此战的要点是耐心、仔细。玩家首要的攻击目标是击打敌船射过来的紫红色方块，然后在此期间再炮击敌船上的花朵状眼睛。虽然它的眼睛会不断长出，但玩家只要保持这个要诀不仅自船的生命无忧，而且几分钟后敌船的花朵眼睛会越来越少，很快就能被林克击沉。操作方面要注意随时变换炮击角度，炮击目标时要做到准确，尽量减少失误。HP不够就多打几个敌船方块来补充吧。

最难的当然是第三形态。首先大胆攻击触发剧情，当上方屏幕出现BOSS的背面影像时才算进入正式交战状态。此时玩家要主动向BOSS进攻，砍其3剑后，马上远离他向他出手反击的反方向跑去，待其砍空后马上反扑，再砍1剑后就可以与其拼剑，赢了的话它背后的眼睛就会吐出光球将沙漏补充好。此时千万不要急于使用沙漏，一边躲避BOSS的攻击，一边仔细注意上屏幕BOSS后背的铠甲打开没有。如果铠甲打开了露出了眼睛，马上使用沙漏将其定住，然后绕到背后对准眼睛一阵猛砍。只有通过上述仔细的操作、谨慎的判断，大胆的攻击才能形成最有效的攻击方式，熟练后消灭BOSS就会相对轻松一些了。

巨响之后，天空的乌云慢慢地散开，船长和泰特拉终于恢复了正常。昏暗的海面重新映射出阳光，仿佛万物复苏。海的深处传来阵阵歌声。真正的海神——大白鲸出现了，寒暄之后，他告诉众人，原来兴风作浪的伪海神是自远古以来就被封印的怪物，如果不是勇敢的林克将它制服，海洋将永无安宁之日。现在一切都恢复了平静，海神大白鲸将继续守护热爱和平的人们，和四片富饶的海洋。而勇气之精灵在陪伴了林克经历了整个冒险之后，也该到自己该去的地方了，象征着希望的智慧之精灵、力之精灵、勇气之精灵依依不舍地与大家道别，他们将与海神一道，为这片海洋播撒美丽的梦想！船长独自一人继续着自己的寻宝生活，而林克，当然与泰特拉和伙伴们快乐地周游四海去啦！故事结束了吗？没有人会相信的，赛尔达的传说，将如史诗般永远被热爱生活的人们所吟唱！



从古希腊神殿，
到埃及大金字塔

探寻远古文明，
寻找亚特兰蒂斯 遗迹

十年经典重生
欢迎来到劳拉的世界！

LARA CROFT TOMB RAIDER ANNIVERSARY

PS2	本刊译名：盗墓者 十周年纪念版			TEEN T ESRB
	厂商	29.99英镑	2007.6.1	
动作冒险	DVD-ROM	欧版	1人	120KB

□文/荇菜

跳跃

作为一个以“冒险”为主题的游戏，《盗墓者》系列中最基本的要素就是跳跃和攀爬。《盗墓者：十周年纪念版》沿用了前作《盗墓者：传说》的引擎，基本动作系统和《传说》差别不大，玩过前作的玩家应该可以轻松上手。在游戏中，×键是跳跃。当然，劳拉并不像很多游戏中的主角一样可以使用违背物理原则的“二段跳”，不过在跳跃过程中再按×键的话，劳拉会做出空翻的动作，这样跳跃的距离会比一般的稍微远一点点，不过实用性并不高。

自动攀附

在游戏中，“自动攀附”（Auto Grab）的选项默认是打开的，只要劳拉接触到可以攀爬的物体，就会自动抓住它。对于一般的玩家来说这是一个很体贴的设置。不过，这个功能有时候也会带来一点麻烦。例如当劳拉从高处走下的时候，她总是会自动抓住边缘垂落，而不是直接落到地面。虽然这可以防止因为误操作而从高处坠落，但是某些时候（如挑战最速模式时）也会造成时间的浪费。已经熟练掌握了游戏操作的玩家不妨在游戏菜单中将这一功能关闭。

慢步行走

关闭自动攀附后，必须按住R2键，劳拉才会抓住可以攀爬的物体。此外，按住R2键之后，劳拉就只能慢步行走（与轻推左摇杆效果类似）。在某些地势狭窄的地方，为了防止不慎从高处坠落，最好使用慢步行走的方式，看清楚地形再行动。按住R2，让劳拉慢步走向可以攀附的悬崖边缘，她会自动转过身抓住边缘垂下。如果劳拉走到边缘的时候做出失去平衡的动作，则表示这个边缘是无法攀附的，要注意别摔下去。



垂直移动

劳拉可以抓住石条、裂缝、悬崖边缘等物体悬挂起来，此时可以使用左摇杆操作她左右移动，也能够移动过转角。在悬挂的时候，按×键可以让劳拉爬上去（当然，上面必须有足够立足的空间），按○键则可以让她松手落下来。如果关闭了自动攀附的选项，那么要一直按住R2键，劳拉才不会掉下。只要送开R2键她便落下去了。在下落的过程中，如果下面一层还有可以攀附的地方，那么劳拉会再次抓住它（如果关闭了自动攀附，则需要再次按下R2键）。



↑劳拉的动作非常丰富，各种技巧都需要熟练掌握。

悬挂跳跃

当劳拉攀附在墙壁上的时候按×键，可以让她向上跳起，抓住上层可以攀附的地方。将摇杆推向墙壁的反方向再按×键，能够使劳拉向背后跳出。当劳拉移动到抓住的物体边缘的时候，将摇杆推向边缘外的方向再按×键，可以让劳拉向外跳出。但想要使用这些跳跃动作，有一个条件是劳拉的双脚必须也踩在墙壁上。当劳拉双脚处于悬空状态的时候（例如攀附在向内凹陷的悬崖边），是无法做出跳跃动作的，而只能爬上、落下或者左右移动。

钩绳

劳拉随身携带有一条带有磁力的钩绳，可以吸附在金属的物体上。在游戏中有一些地方设置有铁环，靠近之后会出现□键的按键提示。跳向铁环的方向，劳拉就会放出钩绳，悬挂在上面。用钩绳悬挂的时候，用左摇杆的左右方向调整面对的角度，用上下方向使劳拉开始“荡秋千”，按×键让劳拉跳出。按住△键再推动左摇杆的上下方向，能够让劳拉抓住绳子爬上去或者落下来。有些铁环是在墙壁上，悬挂在上面的时候可以抓住钩绳蹬着墙面跑。

游泳

当劳拉跳入水中的时候，按○键可以让她潜入水底，按×键则可以浮出水面。无论是在水底还是水面，都可以连按△键让劳拉快速游动。当劳拉潜入水底的时候，屏幕右上角会出现一条氧气槽，表示剩余的氧气。如果劳拉没有在氧气耗完之前浮出水面的话，就会迅速损失体力。本作劳拉的潜水时间比系列以往各作都短了不少，氧气会很快耗尽。因此在某些较长的水道中，一定要注意连打△键快速游动，并且要注意选择正确的路线。

互动操作

△键在游戏中的功能是“互动”，不管是拾取物品、打开开关还是其它的特殊操作，都由△键完成。△键还有两个较为特殊的功能。一是快速移动，包括在游泳的时候，悬挂状态下左右移动的时候，爬梯子的时候等等，连按△键都能加快劳拉移动的速度。二是平衡身体：当劳拉跳跃之后抓住物体边缘的时候，有时候跳跃的距离过远，劳拉会无法抓稳，此时要迅速按△键才能抓住。在劳拉跳上柱子顶端时也有可能站立不稳，此时也要按△键平衡，否则就会坠落。



←劳拉没有站稳的时候要迅速按下△键，这样就可以保持平衡了。

闪避

○键是闪避键，配合摇杆的方向按下○键，劳拉会向相应的方向翻滚，用于躲避敌人的攻击。另外，当击中敌人一定次数之后，敌人有可能会被激怒，以较快的速度向劳拉冲过来。此时，画面会出现模糊效果。在这时按下○键，劳拉就会做出紧急回避的动作，发动“子弹时间”。此时屏幕左右两侧会各出现一个白色的圆圈，并且向中间移动。当两个圆圈在中央重叠的时候，会变为红色，此时开枪就能准确命中敌人的头部，对杂兵一击必杀。

武器

作为《盗墓者》系列初代的重制版，《十周年纪念版》中劳拉的武器和初代一样，共有四种：手枪是初始装备，弹药无限，威力较低；霰弹枪可以在秘鲁章节得到，威力较大，但是射程很短；50口径手枪可以在希腊章节得到，威力和射程都不错；微型冲锋枪可以在埃及章节得到，具有良好的连发性能。其中霰弹枪和50口径手枪除了在关卡中的特定地点可以找到之外，在完成对应章节之后也可以在剧情中自动获得。当然，那样获取的时间就稍微晚一些了。

瞄准

《十周年纪念版》采用的是自动瞄准系统。当劳拉接近敌人的时候，敌人身体周围会出现一个圆圈，此时按R1键开枪就能自动击中目标了。按下R1键，劳拉会锁定一个敌人，锁定敌人的时候无论劳拉怎样行动，都会保持面对敌人的方向。当有多个敌人同时出现的时候，推动右摇杆可以切换锁定的目标。另外，按下右摇杆，劳拉会进入手动瞄准状态，此时视角会拉近，可以用右摇杆调整准星。手动瞄准在游戏中很少用到，实用性不高。

道具和隐藏要素

游戏中的道具共分为三大类：一是武器、弹药和补给药品，二是过关所需的道具，例如钥匙等等，第三是隐藏道具，包括古物和圣器两种。其中古物和圣器都隐藏在一些难以发现的角落，如果找到的话就能提高游戏的完成度。只有找到所有古物和圣器，才能达成100%完成度，并且开启隐藏的Style Unit关卡。在攻略中，各种道具都以不同颜色的字体标示出来，方便大家查找：武器补给是蓝色，过关道具是绿色，古物是橙色，圣器是紫色。



Adventure Area 英格兰

■ 克劳馥庄园 Croft Manor

在游戏菜单中选择Play Manor就可以进入克劳馥庄园，这里有很多训练设施，可以练习 基本的操作技巧。

1 Croft Manor

“克劳馥庄园”是游戏中的一个附加关卡，其中隐藏着八件古物。

首先爬上大厅中堆放的箱子拿到齿轮。接下来进入二楼左边第一扇门来到图书馆。按下书柜上一本粉红色的书，打开暗门得到迷宫地图。在楼上的书柜上按下两本粉红色的书，拿到手枪。出门左转，跳向壁画把它拉下来，开枪射击壁画后的开关，打开楼下一扇小门。开枪打碎走廊上的玻璃柜，拿到第一件古物。从刚打开的门进入通道拿到木桶。在通道尽头按下开关开门到陈列室。到楼上的房间，打碎玻璃柜拿到箭头。回到楼下，按下出口旁边的按钮开门出来。

进入二楼左边第二扇门，到劳拉的卧室。拉下墙壁上美杜莎雕像两边的开关拿到日记。回到大厅，打开楼梯下左侧的门，来到花园。把箭头装上雕塑，然后旋转雕塑，让箭头依次指向XI、II和VII的刻度，打开通往迷宫的大门。

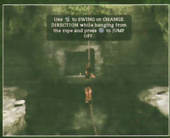
如图所示，劳拉从地图的最南边进入，三个红点所标注的位置就是古物的所在地。而中央水池南边的门是锁住的，要绕到北边的门才能进去拿到钩绳。

拿到钩绳之后，用它把南边大门拉开。回到大厅，再上楼来到图书馆。用钩绳钩住吊灯下面的铁环把它拉下来，打开一个暗室，拿到第五件古物。回到大厅，进入楼梯右侧的门来到健身房。

首先从标有1的跳板跳上横杆，旋转90度之后跳上石条。跳到左边另外一段石条，然后跳到背后的横杆上。旋转90度，再跳上墙壁，然后跳到右边有绿色攀爬点的岩壁上。从岩壁跳到背后的平台上，捡起小医药包，按下旁边的开关，在健身房地面上升起了几根柱子。

接下来从标有2的跳板跳上石柱。移动到左边，利用刚升起的两根柱子，跳到石柱上。移动到最左边，向后跳进墙壁上的洞口，拿到第六件古物。

然后从标有3的跳板跳上石柱，抓住裂缝。跳到上层，移动过左边的转角，



再跳上一层。向后跳出，用钩绳跳到对面，抓住洞口顶端的边缘。移动到左边墙壁的石条上，落下一层，再向右跳入洞口。按下开关，放下一根横杆。

跳回地面，再次从标有3的跳板跳上去，按刚才的路线，用钩绳悬挂在墙壁上。但这一次不要向前跳，调整好劳拉的高度，让她正好可以处于墙壁上的弧形痕迹上。然后当她荡到左边最高点的时候，沿墙壁的垂直方向跳出，落到一个石台顶端，沿斜面滑下。在滑落跳到下一个斜面上。再次起跳抓住一根横杆，让横杆旋转90度。吊在横杆上回过身来，跳进墙壁的洞口，捡起第七件古物。

再一次从标有3的跳板跳上石柱，这次向右边移动，跳到墙角的石柱上。向右移动，爬上石条，再跳上右边的另一段石条（这里标记为A点）。落下一层，抓住下面的石条，再移动到右边的石柱上。继续向右移动到尽头，用钩绳跳到对面，抓住石柱继续向右移动到尽头，跳上背后的横杆，旋转90度之后跳进墙壁的洞口，捡到大医药包并按下按钮，又放下一根横杆。跳上另一边的石柱，抓住绿色的攀爬点拉下去，落到地面。

第四次从标有3的跳板跳上石柱，跳到A点，这次跳上背后的横杆，跳到蓝色的柱子上。通过几根柱子跳到房间中央悬挂的一个铁架上，拿到扳手。

回到花园，找到控制水流的闸门，用扳手打开。然后在走廊的狮头雕像处用水桶接满水，回到大厅，找到一个可移动的木箱压住地面的开关，然后用水浇灭壁炉中的火焰，拿到箭。从壁炉右边的门进去，来到一个正在施工的房间。先把红色的箱子向右拉，直到它被卡住为止。接着开枪射断前面木架上的链条。从房间右前方的木箱爬上，跳上右边横杆，再跳过去抓住阳台下面的边缘。向右移动到尽头，向后跳起抓住一块木板。移动过转角（此处标记为B点），向后跳上一个脚手架。

旁边的雕像举着一支长矛，长矛上挂着一个铁框。跳过去抓住铁框，把它拉下来。落到地面，回到B点，向右跳上长矛，再跳上阳台。附近有一个红色桶子，里面插着很多铁棍。把桶子拉到另一端地面上圆形的洞口中，转动桶子和旁边的雅典娜雕像，让桶子上伸出来的铁棍和雅典娜手中的长矛交叉，与地面上的X型标记对应，打开旁边墙壁的暗门，露出一个开关。射击开关，打开了水池中的一道门。接着走到阳台的角落捡起大医药包，射断医药包旁边的绳子。

跳回B点，跳上背后的脚手架。向前跳上铁棍顶端，再跳到对面的脚手架。走到另一端，利用钩绳跳过去。把右边的箱子推下去。来到有阿特拉斯雕像的阳台上。用钩绳拉动雕像底座上的铁环，让铁球落下来滚到地面圆形的开关上，打开了水池中的第二道门。接着到角落捡起小医药包，射断第二根绳子。

回到将箱子推下去的位置。跳上前面的木板，再马上跳上前面的木架。向右移动过转角，跳向身后的木板再跳到阳台上，射断第三根绳子，让悬挂着的雕像砸下来，将地板砸开一个洞。从洞口跳进水池，从摔碎的雕像上捡到弓。再从池里的通道游过去，途中捡起第八个古物。在通道尽头拉下开关打开门，从健身房的水池游出来。

回到迷宫中央，用钩绳拉开水池边的一个铁门，把齿轮装上去。再将弓和箭分别安装到中央雕像左右两手上。扳动水池边的开关，让雕像射出一箭，右边的雕像手中的音乐盒便掉下来了。

捡起音乐盒，回到大厅，来到二楼的音乐厅。将音乐盒放进门左边的装置，就能开门进入，结束庄园中的冒险了。



秘鲁

■ 山中遗迹 Mountain Caves ■ 维卡邦巴城 City of Vicabamba
■ 失落的山谷 The Lost Valley
■ 奎洛佩克的墓穴 Tomb of Qualopec

1 Mountain Caves

STORY

女企业家娜塔拉委托劳拉帮她寻找传说中亚特兰蒂斯文明的遗迹，而这正是劳拉和她的父亲一直以来探索的目标。为了实现梦想，劳拉来到了秘鲁。冒险刚刚开始就显得不太顺利：在山洞的遗迹前，向导刚刚爬上去，腐朽的木梯就断裂了。劳拉不得不另找通路。

径直向前跑，踩着一块高出地面的石板起跳，抓住前面山壁上的石条，然后向右移动。跳过石条断裂的地方，转过墙角之后，跳上背后的石台。跳到对面的石台上，再借助墙壁上的石条跳到上层。利用钩绳悬挂住高处的铁环，跳过断口，走上几级台阶之后来到了一扇紧闭的石头大门前。从大门左边的石台爬上去，利用钩绳跳到大门右边，再借助墙壁上的石条跳到大门上方的平台上，按下开关。大门应声而开，几头饿狼从黑暗中蹿了出来，咬死了向导。劳拉干掉了这几头狼，走进大门中。

先前走过一块浮动的石板地面，前面的通道上有弩箭机关。走过浮动的地面之后向左边的角落看，可以看到墙壁上有能够攀爬的石条。爬上去能找到一个开关，再跳到对面的墙壁上还有另外一个开关。两个开关都拉下之后就能让弩箭机关停下来。不过如果嫌麻烦的话，也可以不理会这两个机关，看准弩箭射出的空隙跑过去就行，难度并不大。

右拐弯后来到一个较大的房间。从木架上跳过去，再左转跳到另一段木架上。可以看到左边的墙壁上有石条可以爬上去，通往接下来要去的山洞。不过先不要着急，转身跳上背后高处的石台，然后再沿路向前，跳过几个断裂的地方。在



↑有些弩箭机关离地面比较高，劳拉可以蹲下身子从空隙走过去。





第四个裂口要先踩着斜坡滑下去一点然后起跳，才能抓住前面的边缘。爬上去之后，找到了本关的第一个古物。

右转跳向前方的墙壁，抓住石条，挪动到左边，转过墙角之后落下，来到山洞中。往前走几步，射杀飞来的蝙蝠。在岔路处先往左边走，踩着一个石台跳到墙壁上的洞中，可以得到一个大医药包。回到岔路向另一边走，左拐之后射杀几只蝙蝠，沿着斜坡滑下。在滑道尽头之前起跳，放出钩绳挂住空中的铁环。可以看到左边的墙壁上有两根石条。跳过去抓住上面的石条，移动到最左边，再向后跳抓住对面的石条。落下一层，然后移动到右边，转过角之后，再跳到背后的平台上，拿到第二个古物。

从平台的边悬挂而下，利用下面的两层石条平安落到地面。进入右边的通道，拉下墙壁上的开关打开门。转过几个弯之后来到一架吊桥上，但是没走几步吊桥就断裂了。迅速拔枪收拾掉下面的两头狼，在角落的小洞里可以找到一个小医药包。

来到断裂的吊桥边，跳起来抓住桥板上的缺口，然后再跳上去。抓住右边墙壁上的石条跳上去，移动到最右边，然后向后跳，抓住柱子上的缺口。向右挪动过转角之后再跳起来抓住更高处的缺口，向后跳到另一根柱子上。然后跳到墙上的洞口，拿到小医药包。

继续前进，走过另外一架吊桥，来到一个大坑前。跳向空中垂下的绳索，抓住绳索之后向左转，跳到墙壁上的洞中拿到大医药包。跳到地面，消灭冲出来的大黑熊，然后在熊出来的洞口里拉下开关，开门进去拿到第三个古物。由于此时门已经在背后关闭了，因此只能跳回吊桥断裂的地方，再按原路返回。这次抓住绳索跳到大坑对面继续前进。利用横杆跳过一个坑之后，来到有很多弩箭机关的通道。这次没有开关可以关闭机关了，只能看准空隙跑过去。

来到通道对面，踩下地面的一个开关，发现前方的大门被高处的两根石柱卡住了。从左边爬到上层，再抓住石条跳上墙壁，移动到最右边，跳过去抓住悬挂的石墩，这样就让卡住大门的一根石柱升起来了。接下来干掉一头狼，到房间的另一端，利用横杆跳到对面。再打倒两头狼之后，来到大门的右边。从墙壁上的石条跳到横杆上，等横杆转过90度之后，再跳过去抓住石墩，让另一根石柱也升起。回到下层，踩下地面的开关，大门打开了。

不过先别急着进入。再次爬到上层，原路返回大门右侧，从石条跳到横杆上。不过这一次，不等横杆转动，就马上向前跳出，这样就能抓住对面墙壁的石条了。移动到左边，再利用横杆和石条一直跳到最上层，可以找到本关的圣器。接下来，回到下层进入大门。



2 City of Vilcabamba

没走几步就碰到一头大熊，它当然也倒在了劳拉的枪口之下。来到一个大坑前，跳过去抓住柱子滑到地面。先转身从后面的角落中找到一个小医药包，接着到前面，踩着较高的石板跳到墙壁上，再跳上另外一根柱子，跳到坑的另一边。

转过一个弯之后，打倒两头饿狼来到一个废弃的村落中。干掉忽然从屋子后面冲出来的大黑熊，然后跳到村子中央的水池中。沿着水中的通道一直游，找到一个开关拉下，打开了顶上的木板。浮出水面来到一间小屋中，先在门旁边找到开关拉下，打开房门。这样万一在随后的跳跃中失手，可以直接通过门回到这栋小屋里，而不用再从水中游进来了。

从旁边的台阶上去，跳到另一栋屋子的窗口。前面有一块木板，但踩上去就会塌陷，如果动作够快的话可以在塌陷之前跳向前方，跳到对面墙壁的洞中拿到小医药包。不过即使没来得及也不要紧，落到地面之后可以看到墙上的矮洞中塞着一个铁笼，可以把铁笼拖出来踩着它跳上去。



接着把铁笼推进矮洞的另一边，来到里面的房间，踩着铁笼跳到上层，在角落里拿到小医药包和霰弹枪子弹。而在下层除了有霰弹枪子弹之外，角落里还有一把钥匙。接着回到外面的房间，开枪打碎大门上的锁，把门打开，再把铁笼拉到屋外。

在村中有一根很高的柱子，但是由于它安装在一个底座上，所以无法直接爬上去。把铁笼拉过来，踩着铁笼跳上底座，再跳起来抓住柱子爬到顶端。跳到旁边的石台上，射杀一只蝙蝠之后再经过几次跳跃，来到一个有泉水流出的石台上，找到本关唯一的古物。消灭接下来出现的蝙蝠，从旁边的屋顶滑下去，在屋子左边找到开关，用刚才拿到的钥匙打开出口的门。



进门之后干掉三头狼，来到一座神庙前。神庙有三道门，中间的门关闭了。首先从左边门进去，经过一系列跳跃之后来到上层，在道路的尽头跳过去抓住转轴上的横木，让转轴转动。跳回地面，进入右边门，同样来到上层，转动另外一边的转轴，这样便打开了中央的大门。

进门之后来到一个坑前，先跳到坑底，干掉饿狼，拿到霰弹枪子弹。接着把小洞中的铁笼拉出来，踩着它跳回上层。跳到前面的斜坡上，在滑到尽头之前跳上对面的平台，然后再跳到前方的柱子顶端，跳过坑的对面。

接下来是另外一个坑。跳到坑底，到另一端抓住墙壁上的石条，移动到右端，向后跳到背后横杆上，再跳到对面的墙壁。挪动到左边，看准上面的弩箭机关发射的空隙爬上去，然后再跳过一根柱子，通过这个坑，第二关结束了。

3 The Lost Valley

跳下前面的台阶，两头狼从背后袭来。干掉它们之后，跳进水潭里，从通道游过去拿到一个小医药包。回到水潭岸边，从左边的石阶上拿到一个齿轮。接着跳上石阶，沿着石条和平台向上跳，来到最顶层。进入左边的通道，右拐之后跳过断桥，来到水流的右方。跳上木台，拔枪击碎吊桥的钩



子，让桥塌下来，形成一根横杆。接着爬上墙壁，跳过横杆，来到对面。

利用钩绳跳到前方的平台，再借助石条爬上墙壁，跳到右边，经过一架长长的吊桥，捡到第二个齿轮。回过身来，射杀两只蝙蝠。刚刚经过的那架吊桥上面的钩子也可以射击。击碎钩子让吊桥坠落，同时也形成了一个悬挂点，可以用钩绳挂住。不过先不用管它，跳上另外一边水车上的横杆，然后跳到对面，在通道的尽头拉下一个开关，打开了水底的一道门。

再跳回捡到第二个齿轮的地方，从原来吊桥的位置跳出去，用钩绳悬挂住。将高度降到最低，前面的墙壁上有一个小小的洞口。对准它跳过去，进入洞中拿到霰弹枪和大医药包。

接下来跳到下面的水流中，让水流将劳拉一直冲下瀑布。如果在途中潜下水的话，可以看到刚刚打开的那道水底的门。但是由于水流太急，根本无法停留，暂时不能进入其中。

从瀑布落下到水潭中，爬上岸之后又有三头狼冲了过来。干掉它们之后，从水潭右边的梯子爬上去。将一个齿轮安装在转轴上，拉下旁边的开关，让转盘和水车连通起来，转盘开始转动了。跳起来抓住转盘上的横杆，等转动到合适的位置之后跳出，抓住前面另外一根横杆，再跳到梯子上。

从梯子爬到上层，安放好另外一个齿轮，拉下开关，再从墙壁的石条上跳到更上面一层的平台。这里有两条路：靠近瀑布的一方是一个转盘，上面有一块木板随着转盘转动，当木板转动到水平的位置的时候可以跳过去，对面是另外一个齿轮开关，但是刚刚拿到的两个齿轮都已经用掉了，因此暂时无法发动。所以先不要走这边。而另外一边的墙壁上有石条，跳过去移动到最右边，可以看到背后悬挂着一条绳索。先不要跳到绳索上，而是落下一层抓住边缘，钻进矮洞里拿到大医药包，再滑落到地面。原路返回，这次跳上绳索，再跳到另外一边的墙壁上，落下进入山洞中。

蹲下从石头下面缝隙钻过去，干掉一头熊之后，爬上旁边的木台。在木台顶端可以捡到50口径的手枪子弹。在木台的旁边有两根柱子，站在木台上，让柱子位于劳拉的左侧，然后向前跳出，落到下方倾斜的木板上，在滑落之前再次起跳，抓住对面的石条。挪到左侧，跳进墙壁上的洞口，拿到本关的第一个古物。

回到木台顶端，这次面对两根柱子的方向，跳到左边墙壁的石条上，再跳过柱子顶端，跳到对面。向前走一段距离，来到一个深坑前，坑边有霰弹枪子弹。跳上前方倾斜的木板，在滑到底之前跳上对面的墙壁，然后再向右跳上木架。借助横杆跳到对面，再利用石条跳过下一个深坑，射杀蝙蝠，拿到大医药包。经过长长的山洞之后，滑落到了一片开阔的草地上。

几只迅猛龙向劳拉扑了过来，将它们射杀之后，一头巨大的霸王龙出现了！这里会出现QTE，需要正确输入按键。接下来便要和霸王龙战斗。

战斗结束后在场地周围捡到一些道具，包括小医药包和50口径子弹。接着从被霸王龙撞开的墙壁跳上去，在水池中央的石台上捡到第三个齿轮。再跳下水沿着通道游出去，爬上柱子跳到上层，再借助墙壁上的石条跳到窗口，来到屋顶。

向前走一点可以捡到小医药包。再回到窗口附近，从旁边的石台跳上去，沿路一直走，最后跳上一个木架。沿着木架走到尽头，顺斜坡滑下去，跳上前面的柱子，再跳进对面的房间。再经过一段距离后，捡起一个小医药包，再来到一架断桥上。跳过桥，往前走一点捡到一个大医药包，回到桥头从墙壁的石条跳上去，来到最高处。

这里可以看到一条倾斜的石梁，上面还有细细的水流。石梁对面有一个平台。跳到平台上，小心地从右边跳下去，可以捡到第二个古物。翻过墙壁，回到桥头，再次爬到顶端，这次跳上倾斜的石梁，在滑到尽头的时候起跳，跳到另一段石梁上。下滑几步之后再次起跳，抓住空中的横杆。注意这里起跳要稍微早一点，不要等到滑到尽头的时候再跳，否则就抓不到横杆了。另外，如果这里或者之前经过断桥的时候不慎跌落到地面的话，可以找到一个石台跳回来，还可以顺便捡到医药包、50口径子弹等物品。

从横杆跳过去，进入山洞之中。这就是劳拉遇到恐龙之前经过的那个山洞，只不过这次是往回走。跳过两个坑，爬上一根柱子，跳上旁边倾斜的木板，然后跳上另外一根柱子，从旁边的洞口跳出去，回到了拿到一个古物的位置附近。这里从左边跳下去还可以拿到一个小医药包。

一直走出山洞，径直跳进水潭中。上岸从梯子爬上去，来到第三个齿轮机关的地方，把齿轮放好，这样便放下了水闸，截住了瀑布的水流，露出了瀑布后面的出口。别着急，还记得瀑布顶上水底的那道门吗？此时水流已经被截停，可以进入门中了，里面是本关的圣器。最后，从瀑布后面的门出去，进入下一关。

BOSS战 霸王龙

别看这个家伙个头吓人，但其实很容易对付。在场地的周围有几根带刺的石柱，跟霸王龙拉开距离，站在石柱前使用手枪不断射击它。屏幕右上方显示它的体力槽和怒气槽，只要不断击中它，它的怒气槽就会增长。怒气槽涨满之后，它就会冲撞过来。此时迅速使用闪避反击，它便会一头撞在石柱上，造成很大的伤害。重复几次之后再经过一段简单的QTE，就可以彻底打倒它了。



↑吸引将霸王龙自己撞到石柱上，就能对它造成极大的伤害。

4 Tomb of Qualopec

走过长长的山洞，利用横杆和柱子跳过一个坑，来到一个大厅中。这里除了劳拉进来的路之外，还有三个出口。为了叙述方便，我们把劳拉进来的方向称为“南”，现在面对的方向称为“北”，左边是“西”，右边是“南”。

进入北侧通道，但是没走几步就有一个大石球滚了下来。赶快向后跑出通道躲到一边。石球将大厅中央的平台砸塌了一块，露出下面的一根柱子。石头滚下来之后，通道中的三道门也随之关闭了。跳到底层，捡起50口径子弹。在周围查看一番，发现那根柱子是可以推动的。另外还有一个单独的石块也可以推动，利用它能够爬回上层的平台。

将柱子推动到中央平台和西边的门之间。注意地面上有一块颜色比较浅的区域，那就是合适的位置，把柱子推到这里就行了。爬回上层平台，跳到柱子顶端，然后向右跳，抓住墙壁上的石条，再跳到北侧大门顶上的平台。射击屋顶悬挂着的大圆盘，让它落下，将中央的平台又砸塌一块，同时在屋顶出现了一个悬挂点。使用钩绳跳到南面墙壁的洞中，拉下开关，打开了前方通道中的第一道门。

回到中央平台，跳到柱子上，再跳进西边的门。在通道中捡起霰弹枪子弹，小心地躲避弩箭机关，利用墙壁上的石条跳过深坑，在坑对面有小医药包。向前走一点再捡起一个小医药包，并且通过几组弩箭机关之后，来到一个房间。使用钩绳跳到房间中央的石台上，再跳上左边的柱子，利用横杆和石条跳到上层的木架上，捡起50口径子弹，再跳到正面的墙壁上，拉下开关，打开了第二道门。原路返回，不过在路上出现了更多的机关，还有一头拦路的迅猛龙。

回到原来的大厅。在圆盘把平台砸塌的地方出现了第二根柱子。把两根柱



子都推到合适的位置，跳到东边的门中。又来到一个深坑前，先别急着跳上前面的柱子，从边缘垂下去，在坑里的角落找到本关第一个古物。从柱子爬上去跳回坑顶，借助竹子、石条跳到坑的对面。

在接下来的房间捡到霰弹枪子弹。开关就在正面的墙壁上，但是有这么容易吗？果然，刚靠近开关，地面就崩塌了。迅速拔枪消灭两头狼，然后从旁边的木架上去，把一个铁笼拉出来。借助铁笼跳上一根石柱，然后再利用柱子、横杆、石条等连续数次跳跃，跳到开关左边的柱子上时，先往左边跳到墙壁上的洞中，拿到第二个古物。跳回柱子上，再跳到开关上把它拉下，打开第三道门。

抓住开关不要落下来，向右跳抓住横杆，然后跳到右边墙壁上的洞中，从另一边出去跳回房间的上层，原路返回开始的大厅。现在三道门都已经打开，可以进入北面的门了。在接下来的大厅中，劳拉见到了一具坐在王座上的干尸，这便是传说中的奎洛佩克王，亚特兰蒂斯的主宰，三块Scion碎片的持有者之一。

STORY

劳拉正在打量奎洛佩克王的尸体，旁边的一具木乃伊忽然发出一声尖啸倒了下来，将劳拉惊出一身冷汗。不过接下来并没有发生什么其它的异状。劳拉从房间中央的石台上拿起Scion的碎片，这时传来一阵强烈的震动，这座古墓似乎就要崩塌了。劳拉从通道跑了出去，而在她身后，奎洛佩克王的尸体居然重新活动了起来。不过掉落的石块把奎洛佩克王堵在了房间里。劳拉略一迟疑，继续向前跑去。

沿着进来的通道一直跑出去，跳到水潭中。当劳拉爬上岸的时候，已经有一个人在那儿等着了——是娜塔拉的手下拉尔森。他竟然试图抢夺劳拉手中的Scion碎片，向劳拉发动了袭击。不过他哪里是劳拉的对手，很快就被击倒了。在劳拉的逼问下，他透露娜塔拉的另外一个手下皮埃尔正在搜寻另外一块Scion碎片。

劳拉迁入了娜塔拉的办公室，从电脑中得到了一些信息。娜塔拉认为劳拉决不会放弃Scion，因此想要得到Scion只能使用抢夺的方法。而皮埃尔也发来信息告诉娜塔拉自己已经找到了另外一块Scion的踪迹。劳拉一眼就认出了屏幕上皮埃尔身后的那座古堡：圣弗朗西斯大殿。



Adventure Area

希腊

- 圣弗郎西斯大殿 ST. Francis Folly
- 竞技场 The Coliseum
- 米达斯神庙 Midas's Palace
- 提霍肯的墓穴 Tomb of Tihocan

1 St. Francis Folly

STORY

劳拉来到了希腊的圣弗朗西斯大殿。皮埃尔已经潜入了这里，他本来有机会偷袭劳拉，但是并没有出手。当然，他并非心存慈悲。这个自负的家伙要跟劳拉比一比，到底谁更"专业"，可以抢先找到另外一块Scion的碎片——当然，同时他也可以利用劳拉，让劳拉帮自己找出Scion的线索。



干掉两只狮子之后查看一下四周。地面上有一个圆形的开关，踩上去就能打开对面二楼的门，但是一开门就再次关上了。显然，必须找到什么东西来压住它。这里有很多根柱子，不少柱子上都有裂缝可以跳上去抓住。不要被众多柱子迷惑，径直跑到最里端，利用裂缝爬上右边柱子的顶端，然后再跳到另一边的柱子上。

跳上右前方的阳台，注意到角落里的铁门后面有一个古物，但是铁门无法打开。暂时不管它。跳上另外一个阳台，然后用钩绳挂住墙壁上的铁环，跳到对面的平台上。进去之后可以看到墙壁上有一幅英雄帕休斯斩杀美杜沙的浮雕。浮雕上面很多位置都亮着灯，浮雕前地面上有一个开关，踩上去之后所有的灯都熄灭了。劳拉可以开枪射击，把灯点亮，如果能够点亮正确的组合，就能打开相应的门。先从房间另一边出去，在门上看到一幅同样的浮雕，在刀身和美杜莎头颅的位置作了标记。回到浮雕前，将这两盏灯点亮，门打开了。从门出去，跳上另一边的阳台，在地面上看到浮雕，在右手、腰部和双脚有标记。回去先踩下机关让所有的灯熄灭，然后再把这四盏灯点亮，打开了身后的大门。

这里有一个大"地球仪"。用钩绳把地球仪左右两边的铁环拉下来，地球仪便从底座上滚了下来。将地球仪推到下层，跳下去把它推到地面的开关上，打开二层的大门。从柱子跳上去，进入门中，落到地面。这里借助墙壁上的一个铁环跳过去，还能在角落中找到一个大医药包。

拉下大门边的开关，让一层的大门也打开。注意门上的天花板还隐藏着一幅浮雕，记住浮雕上标记的位置，然后从大门出来。小心干掉新出现的狮子，然后跳回到之前的浮雕旁，点亮相应的灯，打开了旁边阳台上的铁门，这时候就可以过去拿到刚才看见的那个古物了。再将地球仪推到房间里面，压住地面的开关，打开出口的门。

走过一段长长的阶梯，劳拉来到了一个非常复杂的大厅。为了叙述方便，仍然将劳拉进来的方向称为"南"。房间中央有一个分为很多层的石台，四周墙壁上有很多可供攀爬的横杆、石条等。除了入口之外，这里还有五扇门。最底层的是出口，需要四把钥匙才能打开。显然，钥匙被放置在另外四扇门中。每张门上都雕刻着一个来自于希腊神话的人物名字。西边稍低一点是赫斐斯托斯之门，他是铁匠之神。北面更低一些的地方是阿特拉斯之门，这是支撑大地的巨人。东边是海神波塞冬之门。南边最低处是达摩克里斯之门，他是"达摩克里斯之剑"这个故事中的人物。四扇门现在都是关闭着的，还必须先找到它们各自的开关。由于这里的地形过于复杂，很难用语言表述清楚，因此在这里只提供一种尽量简洁的方案。当然，解谜路线并非仅此一条，大家也可以自己探索。





先到中央平台的右侧，用钩绳把北面墙壁上的两块石板拉出来，跳上去，向左通过横杆跳到一个开关前，拉下它打开波塞冬之门，同时让一块石板伸出来。射杀蝙蝠，通过石板跳回中央的高台上。跳下一层，射击南方墙壁上的开关，让一块石板伸出来。然后再用钩绳把东边墙壁上的一根柱子拉倒。再跳下一层，从刚被拉倒的柱子过去，捡起小医药包之后从右边墙壁爬上去，找到开关打开赫斐斯托斯之门。回到中央平台的最高层，再次跳到北方墙壁上的石板上，这次向右跳，抓住墙壁上的石条，落下到斜坡上，然后跳起抓住石条，向左移动过墙角之后，落到下层阿特拉斯之门的右边，门此时还没有打开。继续落下一层，沿着石条移动到最左边，然后跳过一根横杆，找到第二个古物。

跳回横杆，再跳到墙壁的石条上，落下两层到一个平台上。转身向后，跳到西边的墙壁上，经过几根石条，跳到开关前面，打开了达摩克里斯之门。落到最底层，走上台阶拉下最后一个开关，打开阿特拉斯之门。

接下来，回到房间中央，从一个较矮的石台跳上去，捡起霰弹枪子弹，再爬到中央石台的上层，用钩绳把北边墙壁上的一块石板拉出来。跳上石板，再向右跳抓住石条，跳到波塞冬之门前。

波塞冬之门

拉下开关，铁门会升起来，但是里面有长矛挡住，仍然无法进入，而且铁门过一会儿又会落下来。再次拉下开关，在铁门升起之前跳起来抓住门上的突起处，等门升到最高点，然后在门落下的瞬间起跳，就能抓住门上面的窗口边缘通过了。



来到一个圆形的房间，打死几只老鼠。可以看到中央的石柱上有一个开关。首先跳下水，拉下一个开关，打开水面上的铁门，拿到第三个古物。另外一边的平台上还有小医药包。接下来爬回岸上，从中央的石柱爬到上层，向左走，捡起50口径子弹，然后将旁边挡住出水口的石块推开，让房间的水位上升。这样就可以下水去拉动那个原先够不到的开关了，从水下打开一个口子，放出来一块木板。

回到上层，到在出水口对面的平台上找到另外一个石块，把它推下水去。然后回到出水口，将石块迎回去，再次堵住水流（注意位置要对准，稍有偏差就堵不住），让水位下降一层。跳下一层，用刚才推下来的石块堵住另外一个出水口，将房间中的水排干。跳到底层，用钩绳拉住木板，逆时针方向拉到房间的对面位置。从旁边一块断裂的石板爬上墙壁，跳回上层，将堵住出水口的石头拉开，让水位上升。然后再逆时针将木板拉动一段距离。接着从石柱爬回顶层，放开出水口让水位上升到最高点，木板也随之浮出水面，就可以踩着它跳到墙壁上的洞中，穿过铁门拿到波塞冬的钥匙了。拉下开关打开铁门，从水下游出去，回到原来的大厅。

跳回中央的石台上，爬到石台的第三层，将南边墙壁上的一根柱子拉倒。从柱子过去，把前面的两个铁箱都向左侧推一点。在右边铁箱后面的角落可以拿到小医药包。爬上右边的铁箱，跳起来抓住墙壁上的石条，然后移动到左边铁箱的上方，继续向左跳，落下去拿到小医药包之后再落下两层，进入达摩克里斯之门。

达摩克里斯之门

这里同样有一道铁门，但却无法承受劳拉的重量。用钩绳把上面窗户里的一块石头拉下来，当铁门升起的时候把石头塞到门下面，就能把它卡住，然后就可以踩着石头跳到门上再爬进窗户里了。

跑到最里面的房间，首先捡起小医药包和50口径子弹。在房间的中央就放着达摩克里斯的钥匙。捡起来之后马上就地翻滚到旁边，只见几把利剑落了下来，如果动作稍慢劳拉就一命呜呼了。同时，外面房间的地板上也出现了很多利剑。

从靠墙一块倾斜的石板爬上去，跳起来用钩绳挂住墙壁上的铁环，荡上对面的平台，然后跳到房间中央的高台上。从右边跳到窗口，拉下开关。外面有一块地板上的利剑收回了。

跳回地面，来到外面的房间，一柄巨剑从屋顶呼啸着落下，不过好在没有刺中劳拉。沿着房间右边绕过去，看准利剑伸缩的空隙，按照图中所示的路线跑过去。注意，红色的格子不可停留。接下来的空地一定要按住R2慢步行走，以防被忽然落下的巨剑刺中。继续沿着房间的边缘绕过去，找到一个较矮的石台，跳上去到窗口拉下开关，又有几块地板上的利剑缩回去了，同时窗口铁栅栏另一边放着古物的位置上的利剑也缩了回去。

跳回地面，现在可以直接走回里面的房间。再次爬上中央的高台，跳到左边的窗口，拿到刚才看见的古物。再回到第二个开关的位置，爬上旁边的柱子，然后跳上左边的石柱顶端，跳到另外一边的窗口，拿到大医药包。接着回身跳上墙壁，利用钩绳跳过去，在最远处时往墙壁的垂直方向跳出，落到石柱上。再跳过几根石柱，从墙壁上跑到入口大门顶端的转轴开关附近，推动开关打开门出去。

还记得在通往打开达摩克里斯之门的开关路上我们曾经经过了阿特拉斯之门吗？按照原来的路线再走一次，当然这次阿特拉斯之门已经打开，可以进去了。



阿特拉斯之门

来到一个大坑边，前面有一个转轴开关。推动转轴，坑上伸出两块石板。马上踩着石板跳过，利用左边墙壁上的石条爬上，捡起50口径子弹，然后拉下旁边的开关，在坑上方伸出了一根横杆。来到阿特拉斯的雕像前，开枪射击雕像左右两侧的开关，雕像举着的地球仪滚落了下来。迅速转身向坑的方向跑去，在坑前起跳抓住横杆跳过去。再次推动转轴，跳过坑去，在雕像下面拿到霰弹枪子弹和阿特拉斯的钥匙。此时右边（面对雕像的方向）墙壁旁的柱子被地球仪撞断了，可以踩着它跳上去，拿到小医药包、第五个古物，并且拉下开关，然后原路返回。出去的时候铁门也有点怪，劳拉攀在上面的时候它不会落下去。因此要先跳到身后的横杆上，然后跳回到窗户里。

从阿特拉斯之门出来，跳回大厅中央的高台上，射击对面（南面）墙壁的开关，让一块石板伸出来。再爬上一层，跳上石板，然后再跳过去抓住右边墙壁上的石条，向右移动到赫斐斯托斯之门前。



赫斐斯托斯之门

不要去爬那道铁门，因为它会塌下来，不小心就会被压死。借助墙壁上的石条爬上去跳过窗户。

接下来是一个颇有难度的谜题：房间中的地板会不断升降，屋顶有一个圆球发出闪电。闪电会击中最高的几块地板。而在房间的四个角，有四个凸起的开关，劳拉要踩下这四个开关才能打开出口。

由于这里地板的升降是随机的，因此没有一定的顺序，只要注意让劳拉别站在最高的地板上就行了。而由于要踩下的那四个开关本身就比别的地板高，因此一定要注意，必须等到有某一个开关所在的地板升起来的时候，才能踩下另外的开关，因为只有此时其它的开关才不是最高的。还有一点要注意的是，门打开之后，闪电并没有停止，仍然要注意躲避。

来到里面的房间。这里左边的墙壁上有一柄大锤，锤子下面的地上有个按钮。如果有重物压住按钮，锤子就会猛然砸下。房间的地面上还有三个圆形的洞，角落里有个骑士雕像，拖过来正好放到一个洞中。

房间里还有个大石块，把它推到锤子下面的按钮上，锤子把石块砸了个粉碎，原来雕像藏在石块中。接下来，让劳拉跑过按钮，使锤子砸下来，但是千万不要在按钮上停留！一旦锤子发动，马上跑出范围外。接下来，等锤子升起之前爬到锤子顶上，可以借助它爬上两边的高台，分别拿到大医药包和霰弹枪子弹。从较矮的高台上跳起来抓住横杆，跳到中央的另外一个高台上，这里的角落里可以找到第六个古物。接续跳到另一边的高台，把上面的石块退下来，摔碎之后露出里面的雕像。

把三个雕像都推进圆洞之后再调整它们的方向，使它们都面对房间中央，这样便打开了铁门，拿到了赫斐斯托斯的钥匙。所有的钥匙都拿到了，回到大厅底层，开门结束这一关。

2 The Coliseum

走过通道，射杀几只老鼠，来到一个房间。从左边踩着石块跳上高台，然后跳到旁边的柱子顶上，拿到小医药包。接着往另一边跳，拿到霰弹枪子弹，然后跳入水中。

游到下一个房间，从水池右边的笼子跳到墙壁上，先往右跳到一个大笼子上拿到大医药包。接下来往左边跳到另外一个大笼子上，跳过墙壁的缺口。沿着通道上去，来到一个竞技场，打倒这里的两只黑猩猩，捡到霰



弹枪子弹。从一块倾斜的石板跳上竞技场的看台，走到看台的顶端一根柱子背后，抓住柱子的裂缝跳上去，然后跳上旁边的平台。捡起小医药包，沿着斜坡滑下去，然后跳上另外一段斜坡，在滑落之前起跳落到一个平台上，跳上主席台。拉下主席台中央的开关，打开了下面的一道门。跳下去消灭新出现的猩猩和狮子，进入刚打开的门，沿通道来到一个房间。站在一个笼子上，用钩绳把对面大笼子上面的小铁笼拉下来，再把小铁笼推到外面，踩着它爬上另一个大铁笼，拿到钥匙。

回到竞技场，干掉两头狮子，跳回主席台上用钥匙打开大门，从梯子爬到主席台顶端。向左走跳到一个平台上，抓住边缘垂下去可以捡到一个小医药包。再回到主席台顶端，这次利用钩绳悬挂住屋顶的铁环，跳到前面的一个平台上。在平台的另一侧悬挂而下，移动到角落，可以在一堆石头后面找到隐藏的50口径手枪。回到平台上，注意50口径手枪摆放的位置附近有一根柱子，小心地跳过去抓住柱子上的裂缝，移动到右边，跳到另外一个平台上，拿到小医药包。

转过身来，可以看到在放50口径的手枪那个平台下面也有一个铁环。跳过去悬挂住，然后再转身180度，调整好高度和角度，让劳拉正好可以跳进刚才拿到小医药包那个平台下方的洞口中，得到本关唯一的古物。然后从洞口垂下，移动到右边跳上一层，沿着斜坡滑下去，及时起跳落到另一个平台上。再爬上柱子，跳到另一边看台的屋顶。走到屋顶对面，跳到下面的平台上，再跳回到看台中。捡起50口径子弹，沿通道一直向下，结束本关。

3 Midas's Palace

来到了米达斯的神殿，打倒三只黑猩猩之后看一看周围的情况。正面是米达斯的雕像，他的左手已经断裂了，掉落在地上。千万不要试图爬上他的左手！如果你熟悉希腊神话，就知道米达斯是以点石成金闻名的。如果碰到他的手，劳拉便会成为一座金人了。另外，在雕像的底座上有四个方形的洞口，其中一个里面镶嵌着金块，另外三个是空的。这么说，要找到另外三块金块了。

从底座左边爬上去，到米达斯的背后，找到开关打开雕像左边的门。开关上面的平台有霰弹枪子弹。在这个大厅入口的左侧有一个石块，踩着它跳上墙壁，可以爬上去找到一个开关打开雕像右边的门，同时还可以找到一个大医药包。

先进入雕像右边的门，来到一个地



面上有很多低矮的石台以及长矛的地方。一个石台旁边有霰弹枪子弹。进入房间对面的通道，在台阶右侧把木箱拉开一点，进去拉下开关，把台阶上的门打开。从台阶上去，拉下另一个开关，下面房间地面上的石台都升起来了，形成了很多石柱。另外，站在开馆前面的边缘，可以看到右边墙壁上有一个洞，被一些石块堵住了。找好角度，可以用钩绳把石块拉下来，露出后面的古物。跳上正前方的石柱，这里有时间限制，只要踩上石柱它就会开始下降，因此动作要快。为了方便阅读，这里将每一个步骤编号：

1、跳向左边的石柱，但是这根石柱顶上有长矛，不能爬上去，只能抓住边缘悬挂。逆时针方向移动到这根石柱的对面。2、向后跳上斜坡，然后跳上一块墙壁上伸出来的石板。3、右转，跳向另外一根上面有长矛的石柱，抓住它的缝隙，跳上一层，然后也逆时针移动到对面。4、向后跳上一根石柱，马上再向前跳上一个斜坡，从斜坡再跳到一块从墙壁上伸出来的石板上。这块石板标记为A点。5、左转，跳上另外一块石板。6、左转，跳上一根顶上有长矛的石柱，顺时针方向移动到对面。7、向后跳上一根石柱，跳到它的顶端，这根石柱标记位B点。8、向右跳上平台，拿到铅块。

接下来再次回到楼上的开关，将它拉下，让石柱重新升起。不过这次不要着急往石柱上面跳，回到楼下，把那个木箱拖出来，出门之后可以看到左边的石柱（顶上是倾斜面的）缺了一块。把木箱塞到缺口的地方。回到楼上开关的位置，按刚才的路线跳到B点，不过这次不要向右边的平台跳，而是跳向前面的石柱（也就是刚才用箱子塞在下面的那根，由于有箱子塞住，它暂时不会落下去），从斜坡跳到对面墙壁上，爬上去找到本关的第一个圣器。

再次回到楼上的开关，重新升起石柱。这次的目标是A点。不过这一次不要向左，而是向右跳到一根石柱上，动作够快的话就可以跳上刚才把石头拉下来的地方，得到本关的古物。

回到雕像所在的大厅，路上小心新出现的猩猩。进入雕像左边的门。走出通道之后可以看到前面的柱子上有一块铅块，但太高了拿不到。另外在通道口右侧还有一条岔路，可以通往上层，暂时不用管它。从右前方的门进入地下室，干掉猩猩和狮子，用钩绳把支撑柱子底部的三根木棍拉开，柱子崩塌了，铅块也掉落了下来。

回到地面上，发现由于柱子崩塌，这里的地形发生了很大变化。从刚才看到那条岔道来到楼上。先跳上右边的平台，再跳到下一个平台，爬上墙壁，在左边拿到大医药包。回来跳上右边的墙壁，用钩绳挂住墙壁上的铁环，跳到对面，跳过几根石条之后抓住一根绳索。跳向墙壁旁一根黑色的柱子，抓住裂缝，



跳到最顶端，然后向后跳到平台上。从平台跳向一根白色的柱子，那根柱子的顶端是倾斜的，在滑落之前跳到左前方的一个平台上。再从那个平台向白色的柱子跳回来，抓住柱子上的裂缝，移动到另一边。再经过几次跳跃之后，可以在墙壁上的洞口里拿到小医药包，然后，沿着侧面的墙壁滑下，落到二楼的门前。

沿通道出去，干掉两只猩猩，来到了米达斯雕像所在大厅的二楼。捡起50口径子弹，拉下旁边的开关，打开了雕像背后的门。进去之后来到一个地面是水池的大厅。第一件事是跳下水，但是



不要离岸边太远，因为马上会有一头鳄鱼扑了过来！迅速上岸拔枪把它射杀。

这里再一次采用以方向定位的方式，将劳拉进来的方向称为“南”。跳入水中，在房间西南的一个大石台下找到开关，拉下之后有一根石柱从石台上升了起来。回到入口附近，向前走，踏上一块活动的地板，这个房间里的机关发动了，旁边的石台、石柱上都冒出了火焰。

先跳向前面的圆台，小心地站在边缘，不要靠近中央的火焰。跳向东北方向的石台（就是刚升起石柱的那个），看准上面火焰喷射的空隙，逆时针方向跑到对面，抓住石柱的裂缝迅速跳上去，然后跳到房间东侧的平台上，这个平台标记为A。在平台上拉下一个开关，在水中升起了一个新的圆台。

跳回前面的石台，然后通过刚升起的圆台，跳到房间西侧的一根柱子上。这根柱子四周有很多喷火的狮头雕像。向左移动到对面，跳上水中的一个石块，然后跳上墙壁的石梯，上去拉下开关，让房间西北角上的一根石柱也升高了，这根新升起的石柱称为B。跳回有狮头雕像的柱子，注意狮头雕像的上沿也是可以抓住的，当然要注意看准喷火的间隙。一直跳到这根柱子的顶端，然后跳到B石柱所在的平台上，利用石柱的裂缝爬上去，最后跳到房间北侧的平台上，拿到铅块，旁边还有大医药包。

回到入口附近，再次跳上A平台。这一次，利用房间西北侧墙壁上的铁环，用钩绳跳过去，落到一块倾斜的石板上，再跳向墙壁抓住石条。跳上第二块倾斜的石板，不要等下滑，马上起跳，抓住横杆。再经过几次跳跃，到第三块倾斜的石板上，跳到B底座的洞口中，拉下开关，让B石柱再升起一些，露出了一个圣器。

这个开关是有时间限制的，接下来要在B石柱落回去之前跳到它所在的石台上才能拿到圣器。不要试图去躲避火焰了损失体力的话用医药包补充吧，不然是来不及的。注意应该贴着水池的西侧游回岸上，跳到B石柱所在的平台之后应该顺时针跑动，这都能节约一点时间。

现在拿到了三个铅块，但是要镶嵌到米达斯雕像底座中的是金块，怎么办呢？别忘了米达斯的魔力！把铅块放到雕像的左手上，就变成金块了。再次提醒，在左手附近不要随意按×键，不然劳拉就爬上去了。把金块镶嵌好，水池底下的门打开了。



4 Tomb of Tihocan

下水沿着通道游，途中有一个岔道可以看到右边有光线透下来，要出去换气，然后再往左边游。浮出水面，把前面门洞中的木箱推到里面的房间，打死老鼠，踩着木箱拉下墙壁上的开关，打开地面的出口。跳下去再打死几只老鼠，来到一个颇为复杂的大厅。

仍然把劳拉进来的方向定为“南”。首先向右边跳，抓住横杆，再跳出用钩绳悬挂住墙壁上的铁环。荡到合适的位置之后向墙壁的垂直方向跳出，落到一截断桥上，捡起冲锋枪子弹。回头跳向墙壁，抓住石条。向左边挪动过转角之后落下去拿到50口径手枪。再借助石条跳回刚才的断桥。重新跳回墙壁，这次向左边跳，然后再用钩绳，跳到一个平台上。

现在来到了房间东侧。前面的裂口较宽，但如果能够把握好起跳的时机还是能跳过去的。沿着通道走，跳过两处裂口，来到房间的东北角，捡起霰弹枪子弹。再跳过两根横杆，来到房间北侧的一个平台上，把前面的木箱推下去。

接下来在木箱原来的位置跳上墙壁，抓住石条。向左（西）移动，跳过一根横杆落到另一个平台上。再抓住另一边墙壁上的石条，移动到左边，再跳过两根横杆，到达房间的西北角。接下来向南移动，跳到下一个平台上。这里也有个木箱，把它推下去。

看准下面水池的位置，一头跳下去，然后迅速上岸，因为水中有鳄鱼。在水池旁便找到一个转轴开关，顺时针推动，水池里的水被排干了。将刚才推下来的两个木箱推到水池中去。注意岸上有一条鳄鱼。另外房间的角落里还能拿到小医药包和大医药包。站在已经没有水的水池边，把下面的两条鳄鱼打死，然后跳下去用两个木箱压住地面的开关，打开了地面以及池边的两道闸门。地面的闸门下有一块木板。利用池边的石条、横杆等等跳回池岸上，逆时针推动刚才的转轴，把池子里放满水，木板浮了上来。站在岸边，用钩绳把木板拉到合适的位置（如图）。



然后在房间的西南侧找到一个斜坡，上去抓住柱子上的石条，跳到墙角的一个平台上。再从平台爬上墙壁上的缺口，跳回到柱子上的一个可以落脚的地方，这样便能跳回到出口附近的一个转轴机关旁边。逆时针推动机关，整个房间都放满水了。

出口在房间的东侧，此时那块木板正好漂浮在出口的附近，可以踩着木板跳到出口。不过在此之前先潜到水下，在出口稍偏西一点的地方一根柱子上有一个开关，拉下它打开了水底的一道闸门，里面是第一个古物和霰弹枪子弹。另外，四周的出水管道口有一些栅栏是破损的，可以游进去拿到一些道具，就不一一提示了。

游上木板，跳到旁边的岸上把它再拉得跟靠近出口一点，再踩着木板跳上去。在前面的房间跳入水池，让湍急的水流把劳拉冲到一个小池塘中。上岸捡起霰弹枪子弹，继续下水沿着一条通道，游到另外一个池塘中，岸边有一座雄伟的神殿。此时神殿的大门是关闭的，开门的开关在水下的一个洞中，不难找到。水下不远处还有另外一个洞，里面是第二件古物。另外在水边可以捡到50口径子弹和霰弹枪子弹。

来到岸上，进入神殿，劳拉找到了第二块Scion碎片。然而此时皮埃尔也出现了，抢走了碎片（有一段QTE）。当他跑出神殿的时候，门口的两尊半人马雕像居然活了过来。皮埃尔大惊之下把碎片扔给了劳拉，企图转移半人马的注意力。不料他还是死在了半人马的铁蹄下。

STORY

劳拉将两块碎片拼到一起，刹那间她的眼前出现了不可思议的景象，她看到了很多年前发生的事情：Scion碎片共有三块，由三个人分别守护，奎洛佩克和提霍肯都是碎片的守护者。另一个碎片守护者背叛了他们，企图谋害奎洛佩克。但阴谋被阻止了，奎洛佩克和提霍肯制服了背叛者，并且正在审判他。幻象到这里便中断了。

Boss战 半人马

半人马有三种主要的攻击方式：撞击、火球和绿色的石化光线。撞击和火球可以用翻滚来躲避，而当它放出石化光线的时候可以快速搓动左摇杆，让劳拉频繁地改变跑动方向，这样就可以避开了。如果被石化，一定要马上搓动左摇杆的左右方向，让劳拉挣脱石化状态，否则会被踢碎。

射击一只半人马将它激怒，等它冲过来的时候使用紧急回避并且反击，它会被打晕。此时用钩绳将它手中的盾牌拉下来，盾牌会掉落在地面。继续跟它周旋，注意让劳拉保持在盾牌的附近。等它再次放出石化光线的时候，迅速捡起掉落在地面的盾牌，就能把光线反弹回去，让半人马石化。此时射击它可以让它损失大量体力，建议切换成霰弹枪，近距离轰它几枪就可以搞定了。



埃及

- 卡莫恩神庙 Temple of Khamoon
- 卡莫恩之塔 Obelisk of Khamoon
- 远古的避难所 Sactuary of Scion

1 Temple of Khamoon

跳下前面的房间。首先把墙角的木箱拉出来，在后面捡到小医药包和霰弹枪子弹。接着，用钩绳把房间两个角高处的石块拉下来。其中左边的石块到下来之后正好可以踩着跳上墙壁，拿到小医药包。接下来借助墙壁上的石条、横杆和斜坡，经过一系列跳跃之后进入了墙壁上的出口。

前面有一个甲虫形状的机关，可以跳上去抓住它，但劳拉的重量会使它向下滑落。不等它滑下去就马上再次起跳，就能抓住上层边缘了。滑下斜





坡跳到横杆上，再跳过去抓住另一个甲虫机关，跳到上层。在接下来的房间打死一只豹子，拿到霰弹枪子弹。

在这个房间的出口先不要跳下去。注意左边的墙壁上有石条可以爬上。经过几次跳跃之后可以拿到大医药包。接下来，来到一个中央有水池的花园。打倒两只木乃伊怪物，在花园中搜索一下可以找到50口径子弹、霰弹枪子弹、小医药包。水池底下还有一个小医药包。

在花园的两侧有两座狮身人面像，其中一个脸部损坏了，另一个是完好的。跳上完好的狮身人面像右边的石台，再跳上柱子，最后逃到一个平台上。射击墙壁上的开关伸出一根横杆，抓着它跳到下一个平台，拿到50口径子弹。再经过几次跳跃之后来到损坏的狮身人面像头顶，在它后面有一个小房间，房间的角落高处有一个洞口，进去可以拿到第一个古物。

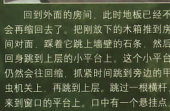
接着利用钩绳往另一边跳，最后跳到完好的狮身人面像后面，拉下开关，打开了下面的一道门。另外在开关左边的角落里有一个大医药包，可以蹲下爬进去拿到。下去进门穿过通道，来到一个两侧各有三尊雕像的地方。消灭来袭的豹子，在房间对面拉下开关，六尊雕像都向中间移动了一些。此时又有两头豹子扑过来，把它们干掉之后雕像已经复位了。先从豹子出来的房间拿到小医药包，然后重新拉下开关，然后以最快的速度跑回这个房间的入口附近，踩着石块跳上一尊雕像，然后跳到左边的雕像上。接着向前跳到最接近开关（也就是离入口最远）的那尊雕像上，是用钩绳跳到墙壁的石条上。移动到右边，跳过去抓住门上的甲虫形雕刻，不等门滑落马上再次起跳抓住门的顶部，然后再跳到右边的墙壁，进入通道。

滑下斜坡，打死三只老鼠，把斜坡下面的箱子拉出来，在后面拿到小医药包。再将箱子推到坑的另一头，捡起另外一个小医药包，踩着箱子跳出坑外。接下来滑下斜坡拿到霰弹枪子弹，再从斜坡附近的墙壁爬回去，等横杆伸出来的时候抓着它跳过坑去。

来到一个有猫雕像的地方。跳下去之后会有两条鳄鱼扑过来，把它们消灭。在第一条鳄鱼出现的通道里可以拿到小医药包。另外在猫雕像右边（雕像面对的方向为准）的角落高处有一个暗室，爬上去可以拿到小医药包和霰弹枪子弹。跳下水池，拉下开关，然后迅速从左边的门游进去，到另一个房间，水底下有一个小医药包。

爬上岸，利用一个甲虫机关跳到上层。但是一旦劳拉踩到上层的地板，它就会缓缓地缩回墙壁中去。迅速跳到房间对面的地板上，跳上墙壁抓住石条。等地板重新伸出来后，落地向后跑，在地板再次缩回去之前抓住另一个甲虫机关并且马上跳上去，进入一个房间。

这个房间右边底处有小医药包。然后爬上左边的柱子，跳上甲虫机关，然后抓住墙壁上的石条，跳回到柱子的顶端。跳过去抓住空中另外一根柱子，跳到旁边的平台上，拿到50口径子弹并且拉下开关，在外面的房间放下了一个木箱。在开关对面的窗口还有大医药包和50口径子弹。



回到外面的房间，此时地板已经不会再缩回去了。把刚放下的木箱推到房间对面，踩着它跳上墙壁的石条，然后回身跳到上层的小平台上。这个小平台仍然会往回缩，抓紧时间跳到旁边的甲虫机关上，再跳到上层。跳过一根横杆，来到窗口的平台上。口中有一个悬挂点，但对面的出口被木板挡住了。先用钩绳把对面木板拉下来，然后利用悬挂点在木板重新升起来之前跳过去。拉下开关，打开了屋顶的出口。跳向右边的木板，抓住它之后再返身抓住横杆，跳上地面。

爬出来后拉下前面的开关，让猫雕像周围的地板塌陷。从阳台出去，先不要往下跳，注意左边的墙壁上有一个铁环。用钩绳跳过去抓住墙壁的裂缝。再向后跳，钩住另外一个铁环。向右转身，可以看到屋顶还有另外两个铁环，利用它们跳到猫雕像所在屋子的顶部，拿到第二个古物。

跳回地面，消灭两条鳄鱼，然后到猫雕像的位置跳到下面。在下一个房间中消灭几头豹子，然后拉下右边的开关，放出两头豹子，把它们也干掉。在另一边的房间里可以拿到大医药包。从豹子出来的房间左边的墙壁跳上去，跳到门上，在门滑下去之前向后跳到柱子上。再向右跳抓住一根木条，等木条旋转过去之后移动到左边，再跳到墙壁上，这样就能跳到房间中央的高台上。

先向左看，射击左边墙角的机关，在屋顶放下一个铁环，用钩绳跳过去拿到大医药包和50口径子弹。跳回高台，沿路走到下一个房间。这里有两个出口，其中一个太高而够不到。从较矮的出口爬梯子上去，来到一个墙壁上有巨大甲虫雕像的房间。迅速拔枪干掉一只木乃伊怪物，接下来从房间角落的石块爬上去，捡起大医药包和50口径子弹。用钩绳挂住墙壁上的铁环，荡到合适的位置时向墙壁的垂直方向跳出，就能跳到一根石柱的顶端。再利用其它石柱以及墙壁上的石条、铁环连续跳跃数次，最后跳到一个平台上拿到第三件古物。



落回地面。从拿到古物的位置下面的门进入，爬梯子上去，来到有六尊雕像的房间顶层。拉下开关，六尊雕像又向中间移动了。当然，一小段时间之后它们又会重新复位。抓紧时间，首先跳上离开关最近的雕像，然后按照左-前-右-前-前的顺序跳到对面。捡起大医药包，拉下前面的开关，解除了之前看到的那个大甲虫雕像的锁，并且让六尊雕像又移了出来。这次它们不会再移回去了，可以从容地跳回到甲虫雕像的房间。重新跳上第一根柱子，不过这一次向右边跳上墙壁上的石条，移动到最左边，跳过去抓住甲虫雕像翅膀上的横杆（注意劳拉会抓不稳，迅速按△键稳定下来），打开了天窗，倾泻下来很多沙土。从甲虫雕像旁便跳回下层。此时沙土堆积成一个小丘，之前够不到的那个出口现在就可以进入了。

接下来的房间中央有四根石柱，四周则有一些箱子可推开，箱子后面都有一个小房间。以劳拉站在入口处面对的方向为主，将石柱从左到右编号为A、B、C、D，将箱子顺时针方向编号为1–8。

1号箱子后面的房间里有50口径子弹。2号箱子后面会出来一只豹子，拉开它还能让B石柱升起。3号箱子后面有50口径子弹。4号箱子让D石柱升起。5号箱子让A石柱升起，后面有豹子和霰弹枪子弹。6号箱子没用。7号箱子让C石柱升起。8号箱子有霰弹枪子弹。

接下来，进入与石柱对应的那几个箱子后面的房间（2–B、4–D、5–A、7–C），各可以看到一幅壁画。按照房间里壁画的提示，旋转对应柱子的底座，让正确的壁画朝向出口大门的方向，这样就能打开出口了。

在进门之前，还有一件事情要做：从五号箱子的位置，踩着箱子跳上去抓住上面墙壁的裂缝，然后向右移动，跳到六号箱子的位置上方，再跳到石柱顶端。借助四根石柱跳到房间对面高处的小房间中，得到圣器和大医药包。



2 Obelisk of Khamoon

来到下一个大厅。老规矩，把劳拉进来的方向定为南。向右走拉下开关，放下南边的吊桥。离开关最近的柱子后面藏着一个小医药包。从吊桥走过去，拿到霍鲁斯之眼。从吊桥回去，走到开关对面的角落（房间的西南角），从梯子爬下到底层。捡起50口径子弹，从水中游到房间的北侧，拿到小医药包。再游到东南角的通道口进去。

前面的通道上有三道机关，墙壁会不断开合，不难躲过。接下来的房间有一段石阶，石阶后面有霰弹枪子弹。从石阶顶端跳过去抓住墙壁上的开关把它拉下来，让对面的一根石柱降下。然后不要落地，直接返身跳回石阶，径直跑向石柱跳到它顶端，接下来它会重新升起，劳拉就可以跳上旁边的横杆，再抓住墙壁的石条，往回跳到一个平台上。这个平台会往回缩，因此迅速跳到下一个平台上。然后右转，跳到房间中部的平台上。

再往前跳过一个平台，在一堆石头后面可以找到一个开关，拉下去之后高处会出现一根横杆，只有借助这根横杆才能拿到本关的第一个古物。但这个开关是有时间限制的，你只有90秒的时间。接下来按步骤说明方法：

赫斐斯托斯之门

1、拉下开关之后马上向后跑，跳到一个小的平台上，并且抓住柱子上的石条跳上去。再跳起来抓住上层的石条，向右移动到柱子的另一边。

2、向后跳上另一根柱子。由于上面有弩箭机关，因此不要爬上柱子的顶端。抓住边缘移动到对面。

3、向后跳上第三根柱子。抓住石条向右移动过转角，再跳起来抓住柱子顶端的边缘，不要爬上去，移动到右边。

4、跳到墙壁的石条上，再向右跳抓住横杆，跳上一个平台。

5、向右跑，到平台另一端爬上墙壁的石条，再返身跳上一个会缩进墙壁的平台。

6、跳到一根狭窄的石梁上。抓住边缘垂落，移动过一根柱子。

7、抓住另一边的边缘垂落，移动到尽头，跳起来抓住柱子上的石条，向左移动到另一边，向后跳抓住对面柱子上的石条。

8、落下一层，抓住边缘向右移动到平台上。

9、跳上右前方的墙壁抓住石条，抓住上面的石条，向后跳出用钩绳挂住铁环，跳到对面的墙壁的石条上。

10、移动到左边，跳上另一根石条，回身跳过去抓住石柱。

11、抓住石柱顶端的边缘（不要爬上去），移动到对面。向后跳，抓住下一根石柱。

12、爬到这根石柱的顶端，跳向前面的石条，爬上平台。

13、向右跳过横杆，古物就藏在石头后面。

由于这里的跳跃颇为复杂，即使参照攻略也很难一次完成，大家多多练习吧。

拿到古物后，那根横杆不会再缩回去了。抓住它跳回平台，再跳过另外一根横杆，来到一条通道前。通道口左侧的角落里有大医药包。沿通道上去，打倒一只木乃伊，跳到坑里，到另一边捡到小医药包和霰弹枪子弹，然后从梯子爬回来，借助横杆和甲虫机关跳上墙壁的石条，再跳过坑的对面。接下来跑过两道机关，回到了本关开始时的第一个房间，只是这次在上层的阳台上。

出门右转，用墙壁上的石条和横竿跳到另一个阳台上，拉下开关放下一座吊桥，并且打开了附近的一道门。跳回第一个阳台上，这次往另一边走，借助石条跳到下一个阳台上。接下来的通道中有旋转的刀刃机关，看准空隙躲过。跳过一个坑之后，来到一个很深的房间。从斜坡滑下去，落地之后干掉一只木乃伊。四处搜寻一下，可以找到霰弹枪子弹和两个小医药包。斜坡下方墙壁的洞里有一个开关，拉下它之后斜坡变成了台阶，同时还打开了两道门。从刚打开的门中把箱子拉出来，进去捡到小医药包。接着爬上箱子，跳到门上方的墙壁上，抓住石条向左移动，然后跳出用钩绳悬挂住墙壁上的铁环，跳到对面的甲虫机关上，再跳上一层，跳上左边的平台。在平台上捡到冲锋枪子弹和小医药包。

跳上墙壁的石条，看准刀刃机关缩进去的空隙，钩住墙壁上的铁环荡过去，抓住甲虫机关，再跳上石条。接下来再跳向左边钩住另一个铁环，但并不是往前跳，而是荡一个来回，这样就可以跳回来抓住更高层的石条。接着，要用钩绳跳过两个连续的刀刃机关，一定要看准时机。最后，跳到了台阶的顶部。

回过身来，钩住左边墙壁上的铁环荡过去，荡到最远端的时候向墙壁的垂直方向起跳，在空中再次放出钩绳悬挂住。此时一个古物就在劳拉的正下方，但先不要下去拿。荡到对面的平台，爬上去经过通道，拉下一个开关，又放下一座吊桥。原路返回，出通道之后左转，跳到下面的平台，然后钩住墙壁上的铁环，垂直落下去，捡到第二个古物。然后，小心地回到这个大厅的最底层。



从底层的通道出去，躲开机关从柱子顶端跳过深坑。注意跳第三根柱子的时候，一定要在机关打开之前就跳，如果等到机关完全打开之后再跳，就来不及在机关再次闭合之前跳开了。接下来捡到小医药包，走过吊桥拿到阿努比斯的印记。回身走过吊桥，从左边的横杆跳过去，绕到对面的吊桥上，捡到小医药包和埃西斯的图腾。回身过桥进入通道，趁两个刀刃机关交错的空隙跑过去，跳过深坑。再通过两道机关之后，来到下一个大厅。

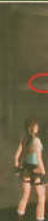
向左边的墙壁上看，有一个金色的机关，但是不要碰它！否则会让大厅中出现很多刀刃机关。跳到左边较低处的一根柱子顶上，抓住它的边缘落到下层，然后钩住墙壁上的铁环跳到对面的平台，站在平台上把下面的三只木乃伊打死。跳到地面。从另一边的墙壁爬上去进入通道中。

前面有一上一下两组刀刃机关。等下面那组移动到最近的位置，开始往回移动的时候跟上去，当上面那组靠近的时候向前翻滚避开，然后马上起跳越过下面那组。接下来要连续跳过三根柱子，看准机关开合的时机。跳到对面的墙壁抓住石条，移动到最右边，等上面的刀刃机关移动到左边时迅速爬上。

拉下一个开关，放下最后一架吊桥，然后原路返回——意味着你还要跳一次机关。在坑道中跳第三根柱子的时候注意要稍等一下，等前面的机关闭合之后，即将打开之前马上跳过去。

走出房间后不要跳下地面，而是向右跳上一个平台，然后抓住石条移动到最左边（图中红圈所示位置）。不要跳上去，继续向左移动，一次远距离的跳跃之后可以抓住猫雕像上方的石条（绿圈所示位置），爬上去就能找到第三个古物。

回到红圈的位置，跳上去。一直向上，仅过一段通道之后跳上墙壁的石条，再向后跳到一个平台上。可以看到左边



的墙壁上有一个铁环，对面的平台上有一些道具。用钩绳钩住铁环，但不要跳过去。调整好绳子的长度，确保劳拉在荡到最高点的时候，正好位于墙壁上绿色的部分（下图所示），在这个位置以垂直墙壁的方向跳出，就能抓住一个平台。这个跳跃难度较大，一定要看准时机和位置，多加练习吧。从平台跳上墙壁的石条，然后跳过一根横杆落到对面的平台上，找到第四个古物以及大医药包。接着再跳回下面的平台，再次用钩绳跳到对面，拿到大医药包和霰弹枪子弹。

跳回到通道口的位置，爬上墙壁上的石条，但这一次不要继续往上跳，而是向左边移动过转角，到最左端，不要落到下面较短的石条上，直接向左跳，回到这个房间的入口位置附近。从门出去，躲过机关，回到吊桥上。走到吊桥的另一端，然后跳到左边的另一架吊桥上，拿到奥希里斯的甲虫。同时，水下的一道门也打开了。跳下水池，从打开的门游进去，浮出水面后拿到小医药包和冲锋枪子弹，拉下开关，从梯子爬上去，回到有六尊雕像的房间。爬出洞口后向右拐，从通道回到有狮身人面像的花园。这里有一个半人马，但它不会使用石化光线等技能，只是普通的冲撞。把它干掉之后，将刚才拿到的四个宝物依次镶嵌到水池中央柱子的缺口上，打开大门进入下一关。

3 Sanctuary of the Scion

走上台阶，准备好对付两只木乃伊。在楼上的房间有四根柱子，靠后面的角落可以找到小医药包和霰弹枪子弹。这里四面墙壁上的壁画都是对称的图案，表示你必须调整四根柱子的角度，让每两根柱子互相之间相对的那一面上面的图案相同。当你推动其中一根柱子的时候，其它的柱子也会随之转动，因此这个谜题还是颇有难度的。最简单的解法是将右后方和左前方（以劳拉进入这个房间的时候面对的方向为准）的柱子转动两次，转动的方向随意。完成之后，房间中央升起了一根柱子，借助它爬到上层，看准机关开合的空隙跳过坑。

当劳拉来到室外的时候，她正处在一个巨大的狮身人面像的背后。从左边的梯子下到地面，捡起霰弹枪子弹和50口径子弹。走到狮身人面像的前方，干掉老鼠。在左前方的角落可以找到大医药包。接着从狮身人面像对面墙壁的梯子爬上去。这里有左右两条路。

先往左边走。跳上石条，然后跳到下面断裂的台阶上。跳过前面的断口，然后从右侧的石台爬上去，沿着斜坡滑下，并且跳上对面的墙壁。前面是一个斜坡，斜坡左侧有三根柱子。走到斜坡顶端，跳上最近的柱子，然后利用柱子上的裂缝依次跳过三根柱子。在第三根柱子上抓住最高的裂缝，然后跳到背后的墙壁上，利用石条爬到上层。

接下来马上要对付两只在空中飞的怪物，不停地左右跑动和翻滚躲避它们的火球，小心不要摔下去。战斗结束后，从前面的斜坡滑下，抓住横杆跳过去，最后落到下层，拉下开关，升起一个平台。接着从旁边的门进去。前面的通道有开合的巨石机关。当机关闭合的时候马上向前跑，跳过坑去。接下来是另外一组巨石机关，每跳过一个坑就要马上蹲下来，就能躲在巨石的空隙中。

来到下一个房间，纵身跳下水池，在水底找到小医药包。接着浮出水面，爬上附近的平台，站在较高的石块上跳向墙壁上一块垂直的石板，抓住上面的石条。劳拉的重量会使石板向下滑动，在滑动的过程中继续向上跳，抓住最上层的石条。石板完全滑下来之后，两边会有卡子卡住它。向后跳上背后的石柱，跳上石柱最高层，然后返身跳回石板上方的平台。接着向右跳，抓住墙壁上的石条，再跳到另外一块垂直的石板上，同样让它滑下来卡住之后，再跳到背后的石柱上。从石柱跳上房间中央的石桥，向左走到墙壁边，用钩绳悬挂住左边墙壁上的铁环，跳过去抓住对面墙角的石条，再向右跳上第三块垂直的石板。同

样让它滑下来，再跳上背后的石柱。再次跳回房间中央的石桥，这次往另一端走，跳到墙壁上的门洞中，左转跳上横杆，然后再借助石条跳到第四块垂直的石板上，也把它拉下来，再跳到背后的石柱，回到桥上。此时，桥已经完全伸出来，连通了房间的两端。在门洞附近向右跳上横杆，从第二根横杆上跳到梯子上，然后沿着梯子一直爬到上层，拉下开关。石桥所通向的门打开了。回到石桥上（比较快捷的方法是跳下水池，然后从第一块垂直石板那里跳上石柱，然后再跳上桥）。

进入里面的房间，打倒一只怪物，拿到图腾钥匙。此时，外面水池边的一



扇铁门也打开了。跳入水中，从刚打开的铁门出去。回到巨大狮身人面像旁边，干掉一只半人马，然后再次爬上狮身人面像对面的楼梯，这次向右跳。落到平台上之后，爬上左边墙角的梯子。上去之后先爬上左边的石台拿到大医药包和霰弹枪子弹。接着往另一边走，借助墙壁上的石条跳到对面，爬上右边（面对狮身人面像）的柱子，借助裂缝一直爬到柱子的顶端，准备好对付两只飞行的怪物。

向狮身人面像的方向跳过去，空中放出钩绳悬挂住，跳到狮身人面像头顶，拿到微型冲锋枪。然后再用钩绳跳回来。接下来同样是跳到对面的平台，拉下开关后进入通道。穿过一道机关，来到一个与刚才颇为相似的房间，同样是要拉下四块垂直的石板。这里的步骤是这样的：出门之后直接右转，跳上墙壁的石条，再跳过第二段石条，跳到梯子上。爬到梯子的底部，再跳到旁边的另一架梯子，也爬到底部之后向左跳，抓住墙壁上的石条，落下一层，向左跳抓住第一块垂直石板把它拉下来。

接着跳上背后的石柱，再跳到垂直石板顶端的平台，向右跳到墙壁上的石条，跳上一层，再回身跳到横杆上。迅速连续跳过四根横杆，抓住对面墙壁的石条，向右跳拉下第二块垂直石板。

这一次，不要跳向身后的石柱，而是松手落入水中。游到铁门附近的平台爬上岸，向左转可以看到水中有一块尖尖的石头。跳过去踩着它跳上墙壁，然后向左跳上第三块垂直石板。接下来跳上身后的石柱，再跳上房间中央的石桥。向左走到靠近墙壁的位置，跳过一根横杆，到对面墙壁的石条上，再向右跳上第四块垂直石板。

四块石板都拉下来之后，跳回房间中央的石桥上，向左走到石桥的另一端靠近门洞的位置，然后跳过左边的横杆，抓住墙壁上的石条。跳起来抓住最高处的石条之后，向后跳上楼梯。先别着急往上爬，向右跳，抓住门洞的顶部边缘，移动到右边落下，拿到第一个古物。接着从原路返回，跳上梯子，爬回顶层，拉下开关，打开桥头的门。进门之后同样干掉一个木乃伊，拿起第二个图腾钥匙。从水面上的通道出去，回到狮身人面像旁边。干掉两个半人马，用图腾钥匙是打开狮身人面像两腿之间的门进入。

沿通道一直向下，打死路上的老鼠，捡起霰弹枪子弹。最后来到一个平台上，左侧有小医药包。下面的房间积满了水，水面下有两尊雕像。跳入水中，游到两尊雕像之间的水底找到一个开关，拉下之后房间里的水几乎排干了。爬到右边（以雕像面对的方向为准）雕像的下面，找到一个较矮的石台跳上去，跳过一根横杆之后抓住石条移动到对面，然后用钩绳钩住墙壁上的铁环跳到对面，爬上梯子，返身跳过去抓住背后的石条，最后来到一个平台上。

这里地面上有四个甲虫图案，墙壁上也有四个。射击墙壁上的甲虫就能让它旋转，旋转成和地上的图案一致时门就打开了（左上射击四次，左下两次，右上两次，右下四次）。进门拉下开关，让水位上升到雕像的膝盖高度。

从门旁边的梯子爬上去，在梯子顶部跳上右边的石条。经过几次跳跃最后拉下一个开关，打开了水下的铁门，门的位置在另一尊雕像的两腿之间。这个开关是限时的，因此要尽快游过去。松手掉入水中，在水面上游到合适的位置之后再潜水下去，别忘了连打△键加快游泳速度，也不要一开始就潜入水中，那样会比较慢。浮出水面，爬到上层，这又有一个甲虫图案的谜题。（注：接下来的步骤较为繁琐，目的是为了拿到本关的圣器，如果你不打算要圣器，或者是挑战最速模式，可以略过）

先不要管甲虫谜题，从对面跳下去到较低的平台（小心不要落到水里，否则又要多跑一次了），这里有一个木箱。小心地把木箱推到水中（要先从侧面拉动它，让它和墙壁之间有一点缝隙，然后才可以推动，这个过程中小心不要让劳拉掉到水里）。然后跳入水中，重新到两尊雕像之间那个开关，拉动它之后把水排掉。然后，回到箱子的位置，把它推到那道限时的门下面。原路回到第一个甲虫图案谜题的位置，但这一次不要进去拉开关，直接从梯子爬上，拉下限时的开关，落入水中，然后爬到限时的门前面，踩着箱子跳进门。此时你可以看到地下有四个甲虫图案，这是第二个谜题的提示，记住它。接着从前面墙壁的石条爬到上层，跳到木箱原来所在的位置。抓住边缘垂下，移动到右边，落下一层，抓住下面的石条。移动到最右边，跳过去拉下一个开关，打开了石像肩膀上的一道门。然后，重新回到第一个甲虫谜底的位置，拉下开关让水位上升，再次拉下那个限时的开关，从水下游进门，回到第二个甲虫谜题的位置。（注：如果你不打算拿圣器，以上步骤可以省略，从下面开始承接前一个段落）

这个甲虫谜题的解法是：左上射击两次，左下不动，右上四次，右下两次。开门之后拉下机关，将水位上升到雕像的手臂位置。接下来再游到第一个甲虫谜题所在位置，游进门洞，从开关上方浮出水面。利用甲虫机关、横杆和石条爬到上层，来到雕像头顶的平台上。到平台的另一侧，跳过去拉下墙壁上的开关，让水位上升得更高，这样就可以够到水面上的出口了。不过，在此之前，别忘了潜入水中，游到左边雕像肩部后面的房间，拿到圣器。



浮出水面，爬到出口，经过通道之后来到一间有很多柱子的屋子。两个半人马和两个木乃伊会扑上来，小心对付。战斗结束后，爬上入口右边第一根红色的柱子，然后跳上右边第二根柱子。在第二根柱子上移动到左侧，跳起来用钩绳悬挂住屋顶的铁环，跳到左边第四根红色柱子上。然后再跳到左边第五根红色柱子，再往左跳到旁边的灰色柱子上，最后跳到墙壁上洞中拿到第二件古物。

跳回灰色的柱子，再跳回左边第五根红色的柱子，移动到右侧，跳到出口左侧的平台上，将Scion碎片镶嵌到开关中。回到入口，再一次跳上右边第一根和第二根红色的柱子，不过这一次移动到右侧，跳上灰色的柱子，然后再利用钩绳悬挂住右边墙壁上的铁环，荡到最远处的时候向墙壁垂直方向跳出，抓住身后的灰色柱子。再经过几次跳跃，来到出口右侧的平台上，使用另一块Scion碎片打开门。

STORY

劳拉拿到了第三块Scion碎片。当她把三块碎片合起来的时候，她得以更清晰地看到当年的景象。她惊异地发现，那个背叛者——亚特兰蒂斯的女王，竟然和娜塔拉长得一模一样！当劳拉从幻想中醒来的时候，发现娜塔拉和几个手下就站在自己眼前，武器也已经被夺走了。原来，娜塔拉夺走了Scion，并且命令手下杀死劳拉。但机警的劳拉还是逃脱了（QTE）。

眼看娜塔拉一伙即将开船离去，劳拉驾驶摩托追了过去，经过一次特技般的跳跃，她跳到了娜塔拉的船上，并且躲了起来。

Adventure Area 失落之岛

- 娜塔拉的矿洞 Natla's Mines
- 大金字塔 The Great Pyramid
- 最后的决战 Final Conflict

1 Natla's Mines

一开始劳拉手无寸铁，必须先找回自己的武器。向前游到小艇附近，然后向右边游到瀑布后面，进入山洞。通过横杆和石条跳上空中悬挂的箱子，再跳上另外一个箱子。向右跳，在一堆箱子顶上拿到大医药包。跳回悬挂的箱子上，再跳上绳子，跳到对面瀑布左边的石条上，然后向右跳到平台上，顺着通道来到一个大厅。先往左边沿着铁轨跑到下一个区域，这里有两只老鼠，但是劳拉现在无法杀死它们。爬上矿车，拿到红色保险丝，回到前面的大厅。

从左边上楼梯来到控制室。控制台上有三个插槽，分别标示红绿蓝三色。把红色保险丝插入最左边的红色插槽，按下旁边的按钮，将外面悬挂的一个箱子挪开，露出一个通道口。回到外面的玻璃房子旁边，将左边的箱子推过来，踩着箱子跳上屋顶。先不要进入通道口，到屋顶的另一端，可以看到有两根竖立的木棍。从木棍的顶端跳到对面的墙壁，然后跳上横杆，跳到斜坡上，在滑落之前跳上对面的平台拿到第一件古物。

回到玻璃房子顶上，跳进洞口，沿着通道走到尽头，然后跳到对面的通道中。从通道出来之后落到下面的平台，把木箱推下去。此后如果你不小心掉下去，可以踩着箱子爬上来，而不用再从之前的路跑回来。跳上对面的平台，然后跳到左边的墙壁上，再继续跳上左边的另外一段平台。沿着断断续续的走道向前，最后跳过一道铁丝网，捡到绿色保险丝。向左方跳，钩住墙壁上的挂钩，当劳拉荡到最远程的时候向墙壁垂直方向起跳，抓住石条，再跳到右边的一个平台上。从梯子爬上去跳过铁丝网，回到控制室，安装好绿色保险丝按下按钮。然后再按下红色保险丝旁边的按钮一次，将空中悬挂的箱子移动到合适的位置。

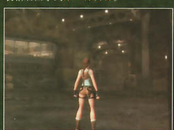
离开控制室，下楼梯后跳上最近的一堆箱子，然后再跳到一个绿箱子上，踩着它跳上那个空中悬挂的箱子。向左边移动，转过角之后向后跳到一个平台上。进入山洞中，在道路分岔的时候往右边走。爬下两架梯子，在通道口向前跳抓住对面墙壁的石条，然后落下到地面，避开老鼠，捡到蓝色保险丝。

接下来跳上旁边的铁柜，回头可以看到墙壁上有两根垂直的铁管，从铁管的缝隙中喷出蒸汽。等蒸汽停止喷射的间隙跳过去，然后跳上铁管上方小小的平台。接着跳上前面旋转的装置，再跳上旁边的车斗。移动到最右边，在车斗

倾斜之前迅速跳到背后的墙壁上。移动到右侧，跳上另外一根铁管。最后，跳回到来时的山洞内。到岔路时向左拐，回到控制室附近的区域。

进入控制室，再次按下红色保险丝和绿色保险丝旁边的按钮各一次，把空中悬挂的铁箱移动到玻璃房子上方。安装好蓝色的保险丝，按下旁边的按钮，把箱子放下，砸破了玻璃房子的屋顶。跳进玻璃房子，拿到手枪，开枪打碎玻璃爬出来，干掉老鼠。

再继续前进前，回头拿一些隐藏的东西。从进来时的山洞回去，到瀑布旁边。跳下水，爬上小艇。开枪打断系住小艇的绳子，等小艇漂浮到山壁旁边的时候跳上山壁上的石条。接下来经过几次简单的跳跃。落到一个山洞中，从集装箱后面拿到第二件古物。



游到瀑布后面，沿山洞上去，站在洞口可以把空中悬挂的箱子击落。右边的箱子落地之后会打开，里面是圣器。

回到控制室的区域（此前是从空中悬挂的箱子上跳过去的，现在箱子虽然被击落了，但是悬挂箱子的绳子还在）。向左转，来到当初拿红色保险丝的地方，开枪打碎高处房间的玻璃墙（用手动瞄



准），然后从矿车跳上去到房间里。按下控制台的按钮，把矿车和旁边的钻车移动到铁轨上。下去爬上钻车的后部，按下按钮让它运行起来。

STORY

拉尔森挡住了劳拉的去路，他拿走了蓝色的保险丝让劳拉无法继续前进。劳拉让拉尔森交出保险丝，但拉尔森并不在意劳拉的威胁。他认为劳拉并非残忍的人，不会为了保险丝而开枪的。不料劳拉眼中闪过一丝杀意，对拉尔森扣动了扳机（QTE）。

拉尔森倒在了血泊之中，劳拉从他身上拿到了保险丝。此时，劳拉看着自己的双手，不敢相信自己所做的事情。到底是怎么回事？是什么让劳拉变得如此冷血无情呢？

从拉尔森的尸体边捡起霰弹枪。进入控制室，重新安装好蓝色保险丝，按下按钮把挡路的箱子吊起来。回到钻车上重新开动它，到铁轨的尽头，将封锁道路的木板钻碎，来到一个地面是岩浆的地方。先跳上左前方的平台，不要往前跳，回过头来可以看到低处的平台上放着50口径手枪。先跳上岩浆表面上露出的垂直的钢筋（很难看清楚，图中绿圈标注的位置），再跳上平台拿到**50口径手枪**。跳回到钢筋上，然后跳向第一个平台，抓住下面的边缘，向右移动过转角，再跳到背后的柱子上。爬到柱子的最高处，向右转，跳到旁边的另外一根钢筋上。再跳上旁边的铁架，转到左边跳上背后的平台。

用钩绳跳到前面的斜坡上，在滑落之前跳上横杆。横杆会旋转90度。不要向前跳，在横杆上转过身来，跳到后面的平台上，拿到第三件古物和小医药包。

向右转，跳过两根钢筋回到斜坡上。跳回横杆，跳上第二个斜坡，再跳上前面的铁架，爬上顶部。转过身来，可以看到屋顶有个铁环，用钩绳跳到对面的平台上，拿到冲锋枪子弹和大医药包。

跳回之前的铁架上，跳到出口。在接下来的山洞中前进不远可以看到右边有一块倾斜的石头。跳上它，然后跳到对面的石台。爬到顶层，跳到对面，再跳回来落到一个斜坡上，跳到右边。接着劳拉会遇到娜塔拉的两个手下。经过一段匪夷所思的残杀（QTE），那两个家伙倒下了……

从其中一具尸体旁边捡起冲锋枪子弹。这里有两个可以推动的箱子，把右边的箱子推到右边的石台下，跳上去在角落里捡到大医药包。接着把左边的箱子推到左边的石台下，跳上去之后利用石条一直爬到最高处。跳向下面的斜坡，在滑落过程中起跳，跳到墙壁上的一个洞中拿到大医药包和冲锋枪子弹。

再次回到最高处，注意斜坡上有很多锥形的装置，其中有六个上面刻有花纹。必须跳到这六个有花纹的装置顶端，把它们踩下去。注意一旦踩上有花纹的装置它就会开始下降，如果没有在它降下去之前跳到别的装置上劳拉就会滑落，就不能不回到开头再来了。第五个有花纹的装置不能直接从左边跳上，要从右边绕一圈，跳到合适的位置再跳过去。从第六个装置可以跳上旁边的墙壁，绕过去拿到第四件古物。注意这里如果踩上了第六个装置，但是没有成功拿到古物的话，由于装置会降下去，就不能再次跳过去了，想拿到古物只能读取进度。

六个装置都踩下去之后，跳到斜坡顶部，拉下开关过关。



2 The Great Pyramid

从斜坡滑下，进入刚打开的大门。沿着通道一直向下，路上捡起冲锋枪子弹。来到一个大厅，在远程右侧的角落有更多的冲锋枪子弹。

劳拉走到下一个房间，看到了娜塔拉在高处发动了某种装置，巨大的力量将山壁炸开，露出了大金字塔的真面目。此时地面上的岩浆升了起来，劳拉走回到前面的房间。从墙壁上的卵中孵化出几只怪物，把它们干掉。

回到这个大厅的入口附近，此时大门已经关闭，但旁边的一扇小门打开了。进去爬梯子到上层，干掉两只孵化出来的怪物，捡起冲锋枪子弹和大医药包。从房间对角的通道出去。

走出通道后在左边捡到小医药包、冲锋枪子弹和霰弹枪子弹。注意右边的墙壁上有一个机关，开枪射击它几次，直到它周围的符号全部亮起来，此时在它上面墙壁上会出现一个铁环，同时有一只怪物飞了出来。干掉怪物之后，铁环已经缩回去了。再次射击机关让铁环伸出来，在它缩回去之前（大约10秒时间）跳向墙角的柱子，抓住裂缝移动到左边，向后跳，钩住铁环跳到对面。来到下一个平台之后可以看到对面墙壁稍高的位置也有一个一样的机关，如法炮制跳过去。然后，还有第三个开关，但这次会有两只飞行怪物出现，而且之后的跳跃也更麻烦。这里可以说是游戏中最糟糕的地方：首先由于平台很狭窄，视角也不太好，所以很容易被两只飞行怪物的火球打下平台。然后还有一系列难度颇大的限时跳跃，任何一步失误都会让劳拉坠落悬崖。因此请耐心地尝试吧！跳跃的方法是这样的：先跳上柱子上缺口的斜面，马上再次起跳抓住横杆；跳上第二根横杆，顺势转身（不能让劳拉停下来再转身，不然太慢），跳回柱子抓住裂缝；移动到左边，向后跳钩住铁环跳到对面的墙角，落下到一个斜坡上，马上再次起跳，钩住铁环，跳到对面的柱子上抓住裂缝。

跳过去之后还要打开第四个开关，不过这次容易一些。干掉两只飞行怪物之后跳上柱子断口的斜面，跳上横杆，向前跳到第二个斜面上，再跳上第二根横杆，跳过去抓住柱子的裂缝。第五个开关也不难：干掉两只怪物，跳上斜面，用钩绳跳到第二个斜面，再次使用钩绳跳过去。

终于来到了出口前，捡起大医药包和冲锋枪子弹。别着急进门，跳到门左边墙角的柱子上抓住裂缝，移动到左边爬入洞中，得到古物。直接跳回出口前的平台，干掉一只新出现的怪物，进入通道。

捡起霰弹枪子弹，前面是几道机关，并不难躲过。路上还有一个大医药包。在走出通道口之前，注意到对面的位置有一个外星人似的生物，会跟着劳拉的脚步移动，就好像是劳拉的镜像一样。滑下斜坡，干掉三只怪物，小心不要击中那个"镜像"。

接下来要对付那个镜像，但是不能直接开枪射击它。因为它会模仿劳拉的一切动作，如果劳拉集中它，它也会击中劳拉。因此要把它引入一个陷阱中。先到两边的墙角捡到冲锋枪子弹，然后旋转房间中央的六角形装置，让两边的墙壁各伸出来一块石板。爬上其中一块石板，爬上梯子，跳向右边抓住边缘，然后跳到后面的平台上。由于这里东西都是对称的，因此很难分清楚方向，但我们可以用平台上的道具来分辨：一边平台上有大医药包和霰弹枪子弹，另一边是大医药包和50口径子弹。另外，两边都会出现一个飞行的怪物，小心对付。我们的目的是有50口径子弹那边。如果你错误地爬上了另一边，跳回去重来就行了。在正确的一边，拉下开关，平台另一端地面的圆形盖子会打开，底下是岩浆。接下来有30秒时间把镜像骗到这个打开的盖子上（也就是让劳拉站到另一边平台的盖子上），它会掉下去。

接下来把霰弹枪子弹这一边的开关也拉开，打开出口，回到另外一边（别担心，镜像掉下去之后盖子重新盖上了，因此劳拉不会掉下去），进入出口。

在下一个房间中，左右两边墙角各有一个开关。通往开关的路被石柱机关挡住了。要通过石柱机关，首先等它们伸出来的时候跳上第一根石柱，然后拉住前方向连按×键向前跳就可以了。右边的开关打开了出口，左边的机关则伸出一架桥通向出口。右边开关旁边还有大医药包。注意拉下两边的开关都会有一只飞行怪物出现。

走过桥去，但不要进门，射击屋顶的一块石头让它落下，将地板砸出一个洞口。从洞口跳下去落到斜坡上，在滑到底部之前跳起，用钩绳跳到对面，捡起大医药包。然后从左边的梯子爬上去，找到圣器。从旁边的洞口跳出来回到桥头，过桥之后就结束本关了。



3 Final Conflict

劳拉见到了被安放在一个装置上的Scion，此时娜塔拉带着几只怪物出现在劳拉背后。她正利用Scion的强大能量在大金字塔中培育怪物军队。娜塔拉告诉劳拉，Scion的力量要三个人才能操纵，所以她希望劳拉能够加入她。同时她也指出，劳拉其实跟她一样，都是为了寻找Scion不惜付出一切代价，为之疯狂。听到娜塔拉的话，



劳拉犹豫了起来。思考了一阵之后，她轻轻说了一句："对不起，父亲。"然而，她的意思并不是要加入娜塔拉——她忽然开枪，击中了装置上的Scion。大惊失色的娜塔拉向劳拉扑了过来，然而在打斗中自己却落入了岩浆。此时墙上的一个巨卵孵化了，一个体型庞大的怪物出现在劳拉面前。

打败怪物之后，门打开了。先从四周捡起大医药包、霰弹枪子弹和冲锋枪子弹，然后进门走过通道，来到岩浆边。跳上前面的平台，再跳上右边的平台，捡起大医药包。然后跳上前面的柱子顶端，再向左跳过一根柱子，落到一个平台上。迅速拔枪干掉怪物，拉下右边的开关。此时劳拉脚下的平台会逐渐向左缩入墙壁中，而对面的平台则会慢慢伸过来。等对面的平台停止移动之后跳过去，向右转进入通道，拿到大医药包。在通道中你可以看到一件古物，但是位置太高而无法拿到。在下一个房间干掉一头半人马，拉下对面墙壁的开关，将入口关闭，而左边的出口打开了，同时还会出现一只飞行怪物。干掉怪物，在出口附近捡到霰弹枪子弹和大医药包。

来到一个有水池的房间，干掉两只怪物，拿到霰弹枪子弹和50口径子弹。跳下水池拉下开关，在墙壁上伸出了一块石板。回来靠近石板的时候会出现一只怪物，要小心。爬上石板，跳到上面的通道，捡起一个大医药包，将一个箱子推下去。先不要跟着跳下，转身看后面，可以看到一件古物，跳过去将它拿到。跳到下一个房间，把刚推下的箱子推倒石柱旁，踩着它跳上石柱顶端，拿到小医药包。干掉出现的怪物，跳到上层的平台上，拉下开关打开下面的门。将箱子推出门外，回到刚才的通道，踩着箱子拿到高处的古物。

将箱子退回去，再次跳上石柱。不过这一次对墙壁上的缝隙跳。注意，劳拉抓住缝隙后，很快就会从缝隙中吹过来猛烈的气流，将劳拉吹落到岩浆中，因此要迅速跳开。向左跳过三道缝隙，抓住墙角的柱子，然后用钩绳跳到对面墙壁上。移动到最左边，跳起抓住上层的边缘进入通道。捡起50口径子弹，再落到下层捡起霰弹枪子弹。再落下一层，跳上墙壁上的装置把它拉下来，露出后面的一个开关。在它重新升起之前，开枪射击开关，打开了水中一道圆形的门。从旁边石头较矮的地方出去，回到有水池的房间。这里还有另外两个类似的装置，分别在房间对面的左边和右边墙角。注意右边的装置下面是个坑，要跳过去将它拉下然后再跳回来。射击三个装置后面的开关后，水下的三道门全都打开了。消灭新出现的怪物，下水游过通道。水中有小医药包，浮出水面后还能拿到50口径子弹。



来到一个有岩浆的地方，沿着岩浆的流向走过一个右转弯。可以看到前面左方的高处放着一个大医药包，这里可以从右边的梯子跳过去，不过只要把握好距离，其实可以直接往医药包的方向跳，抓住医药包下层石条。先爬上去拿到医药包，然后抓住边缘垂下，落到下层，向后跳抓住后面的石条，落到地面。

前面岩浆中有两块石台，一旦跳上去它们就会下沉，因此动作要快。跳上第二块石台后右转，跳到岩浆瀑布后面，找到第三件古物。

跳回到第二块石台，跳上对面的墙壁，抓住石条移动到左边，然后跳到垂直的柱子顶端。看准火焰喷射的空隙，跳上第二根石柱，然后再跳上横杆落到对面。向左转跳过石台，爬上梯子。先不要向前走，回身可以看到屋顶的铁环，跳过去（落地时小心火焰），捡起大医药包。再经过两次简单的跳跃捡起另一个大医药包和第四件古物。最后，跳回来，进入一个圆形的大厅。

BOSS战 巨型怪物

战斗的场地三面有墙壁，唯独劳拉背后是空的，下面是岩浆。一开始马上射击怪物，在它靠近劳拉之前让它的愤怒槽涨满。接着它会扑过来，马上发动紧急闪避并且开枪反击，怪物会一头栽下悬崖，但是它会用右手抓住边缘，然后再用左手爬上来。当它爬上来之后，跳落到地面时会造成很强烈的震动，此时最好跳起来，不然会被震倒在地。继续射击它，将它再次激怒，它会跳起来用左手攻击。此时使用闪避反击，它的左手就会卡到地板里面。将锁定目标切换为它的左手（用右摇杆切换目标），迅速射击将它的左手打断。在这个过程中它会用右手砸地，将劳拉震倒，因此要看准节奏跳起来躲过震动。将它的左手打断以后，再靠近平台的边缘将它激怒，第三次使用回避反击，让它再次落下悬崖。这一次，由于它的左手已经断了，所以无法很快地爬上来，迅速换成霰弹枪，猛轰它的右手，就能把它轰下去了。如果它爬上来，只要重复以上步骤即可。

BOSS战 娜塔拉

娜塔拉并没有死，她变为一个带翼的怪物，向劳拉飞了过来。一开始的战斗没有什么特别的地方，不断射击她就能让她损失体力，注意使用翻滚来躲避她发出的火球。娜塔拉遭到一定程度的伤害之后会摔到地面，但是她又爬了起来，并且说出了《盗墓者》系列上最搞笑的一句台词："我是不会死的，你迟早会打光你的子弹！"——地球人都知道，劳拉最著名武器的就是无限子弹的双枪。

总之，战斗进入了第二阶段，和第一阶段区别不大，仍然是躲避她的火球，并且开枪射击。不同的是此时



↑在游戏中不仅需要斗力还要斗智。

会让她的愤怒槽增长。当愤怒槽涨满之后娜塔拉会冲过来，此时迎着她跑过去发动紧急闪避，劳拉会从她头顶跳过，击中她背部闪着绿色光泽的地方，让她跪倒在地。接下来再抓紧时间射击绿色的地方几次，如此重复就能将她打倒了。



まじしゃんず・あかでみぃ
The Magician's Academy

PS2	本刊译名：魔法学园			CERO A
	Enterbrain	7140价格	2007年6月7日	
战略模拟	DVD-ROM	日版	1人	464KB

魔法仓库

进入魔法仓库要进行随机的战斗，战斗结束后可以获得一些物品。开战时我方角色的位置也是随机，每完成十层战斗后，可以走出仓库存盘。因为我方成员出场位置的随机性，因此一定要注意保护好主人公拓人，因为拓人的战败直接导致游戏结束。在魔法仓库的战斗中，玩家只要走到魔法阵中央即可传送到下一层，所以如果不是急需某些物品，可以直接跳过本层的战斗进入下层。每十层战斗中，会出现一到三只萌精灵，最好不要错过。

萌精灵

本作的剧情战斗最多可以出场八名成员，但固定出场的成员只有五名，其他三名则需要玩家派遣萌精灵上场。萌精灵在魔法仓库的随机战斗中随机出现，对其使用拓人的魁貌变化魔法即可招募她成为同伴。萌精灵也分为物理型和魔法型两种，魔法仓库越深层招募的萌精灵能力越强。同名的萌精灵玩家可以招募到多名不同能力角色，如果有些能力过于低下，玩家可以在地图上与法露卡对话，选择这只萌精灵并将其开除。

CHECK! 职业分类

本作的职业不分敌我只分为两种，魔法型即可使用魔法也可使用物理攻击，物理型则只能使用物理攻击。魔法型角色虽然可以使用物理攻击，但是物理攻击力一般都很低，主要还是要依靠魔法来消灭敌人，魔法防御力较高，但物理防御力相对低下；而物理型角色自然是物理攻击高，对敌人的魔法型敌人可以一击必杀，但同时却魔法防御力低下，遭受到魔法攻击时，会受到很大伤害。本作的战斗难度不大，玩家只需要注意用魔法型角色承受敌人的魔法攻击，用物理型角色吸引敌人物理攻击，一般来说敌人的物理攻击不能对我军的物理型角色造成伤害，魔法型攻击对我方魔法型角色伤害极低。敌人的BOSS一般都是魔法型，物理攻击力虽然不算太低，但是却可以使用非常强悍的魔法。



CHECK! 魔法升级系统

本作与其他的战略角色扮演游戏最大的差别就在于本作的人物没有级别之分，在战斗中玩家的角色本身无论是攻击对手还是杀死对手，都不能得到经验值。想要提升主人公的能力，玩家只能依靠各种装备，在游戏中期战斗胜利后得到的专用装备可以大幅提升主人公的能力。利用这些装备的优势，主人公甚至可以将敌人一击必杀。虽然主人公们本身没有级别的差异，但是他们使用的魔法却有自己的级别。通过每次魔法的使用，无论是杀死对手还是攻击对手，或者是为自身及己方成员回复，都可以获得魔法经验值。每获得一百点儿魔法经验值，该种魔法自动升级。魔法升级后，使用必须的魔法点数增加，魔法效果更加强力，并且还可以增加魔法的攻击次数和攻击范围。在游戏的后期，一个高等级的强化魔法可以大幅度提升我方成员的能力，也可以让大范围内的敌人遭受到毁灭性的打击。因此，在本款作品中玩家虽然不用锻炼人物等级，但却要不断提升魔法等级，才能顺利地消灭敌人。



游戏中的九位主人公



羽濑川拓人

本作的第一主人公，本作中为了恢复魔法学园的平静而战斗。外表平凡中庸的高中生，其实是魔法学园中的魔法见习使，可以召唤出魔神塔娜罗特。忠厚善良乐于助人，在塔娜罗特和铃穗的争执中两不相帮。



塔娜罗特（タナロット）

拓人召唤出的未分化的魔神，拥有一夜毁灭一国的强大能力，但自己还不知道能力的使用方法，依靠与生俱来的怪力战斗。与拓人亲密无间，永不安静，没事儿的时候喜欢与铃穗争执。



羽濑川铃穗、铃果

两位一体，拓人的表妹，非常喜欢拓人，因此在塔娜罗特出现后产生了焦虑。一旦摘下了蝴蝶结便可以吸收守卫的魔力，成为魔法使者的天敌。使用机剑"瓦鲁布鲁基斯"，每天都与塔娜罗特围绕着拓人争执。



法露卡（ファルチェ）

皮肤白皙的绿发美少女，平时沉默寡言，真身却是"上级可动式魔法机杖"。只认可自己的主人拓人，与拓人及其家族成员生活在一起。在战斗中经常为羽濑川拓人提出宝贵的建议。



佐久间荣太郎

拓人的学长，实力出众，性格古怪。喜爱美女的嗜好给自己和他人都带来了不少麻烦，更让女助手讨厌。本作中记忆停留在过去，成为反派的帮凶，但在拓人一行的努力下，终于恢复了神智和记忆。



艾内乌斯（エーネウス）

佐久间荣太郎的使魔，本身就是魔物，能力在整个学园中屈指可数。一身美丽夺目的女仆装扮，战斗能力远超凡人，在初章玩家便可以使用道具召唤她协助作战，但只能维持三回合。



寒河江教授

负责维护学园治安的教授，将自己的意识附着在金发碧眼的傀儡玩偶上，没人看到过他的真面目。经常为塔娜罗特和羽濑川铃穗之间的争斗感到头疼，但是自己也没有什么好办法，最后索性听之任之。



雅（ミヤビ）

四神之一瑞兽白虎的化身，原作第二卷中曾与信克拉维阿一起试图消灭拓人，但以失败告终，现在留在学园中，担任荣太郎的助手，原因不详，同信克拉维阿一样饱受荣太郎喜好美少女嗜好的困绕。



信克拉维阿（シンクラヴィア）

魔鸟赛莱恩的化身，与雅一样是荣太郎的助手。本作中战斗能力出色，除了可以使用各种强悍的攻击魔法外，还可以使用回复魔法为同伴和自身回复体力，是战斗中不可缺少的重要角色。

——可爱异常的魔法世界 轻松快乐的异界战争

娜罗特与铃穗一大早就开始争执，铃穗甚至召唤出铃果与塔娜罗特拳脚相加。原因其实很简单，只不过是因为铃穗和铃果两位一体，因此塔娜罗特认为她们吃喝也是普通人的两倍，计算体重也是采用另外的方法。标准体重的却被塔娜罗特说成体重一吨的母猪，再善良的女孩子也不能接受这样的指责，因此一场大战爆发。虽然塔娜罗特和羽濑川铃穗平时都对羽濑川拓人言听计从，但此时却把拓人抛在了脑后，好在这已是家常便饭，拓人早就习惯了二人的战争。

喷水前广场

不知两人打了多久，这场毫无意义的战斗终于结束，三人一起来到魔法学园上课，却发现不能像往常一样进入学园。原来是有不明身份的人入侵学园，在艾内乌斯的帮助下，拓人带着塔娜罗特与铃穗顺利潜入学园。不料原本负责保护校园安全的机器人系统已经被人修改，机器人们向拓人一行发起了攻击。

必须出场己方成员：羽濑川拓人、羽濑川铃穗、塔娜罗特

敌方成员：ゴーレム×6

胜利条件：全歼敌军

失败条件：羽濑川拓人阵亡

作战要点：六名敌人两人一组分为三组，集中力量消灭下面两名敌人后，利用地形优势，敌军只能攻击到两名我方成员，让物理攻击角色塔娜罗特充当肉盾和主攻手，拓人在她背后使用魔法辅助攻击。

憩いの场

开战后拓人发现自己不能使用高级的魔法，铃穗也发现自己不能召唤出铃果战斗，只有塔娜罗特不受任何影响。虽然如此三人还是战胜了对手，可惜的是发现找不到来时的入口，三人只好在校园内继续调查。不知调查了多久，三人没有找到丝毫的线索，而塔娜罗特和铃穗却再次发生争执。虽然是一起战斗的同伴，但是两人却永远争执，刚吵几句二人便即将动手。不过在此时，大量的机器人又出现在三人面前，强行阻止了塔娜罗特和铃穗间的内讧。

必须出场己方成员：羽濑川拓人、羽濑川铃穗、塔娜罗特

敌方成员：ゴーレム×8

胜利条件：全歼敌军

失败条件：羽濑川拓人阵亡

作战要点：比上一战多了两名蓝色的魔法型敌人，他们的魔法一次可消耗塔娜罗特150体力，因此尽量让塔娜罗特不遭受魔法攻击。对待物理型敌人则继续让塔娜罗特充当肉盾，作战顺利的话甚至不用使用回复药品，即可轻松过关。如果觉得有些吃力可以召唤出女仆协助作战三回合。

运动场

校园的守卫机器人阴魂不散，对拓人一行紧追不舍，一到运动场，拓人一行又遭到了他们的袭击。

必须出场己方成员：羽濑川拓人、羽濑川铃穗、塔娜罗特

敌方成员：ゴーレム×10

胜利条件：全歼敌军

失败条件：羽濑川拓人阵亡

作战要点：比上一战又多了两名高物理防御的敌人。本战敌人比较集中，可以将六名普通的机器人引上台阶消灭。之后三人集团推进，分散敌人的魔法攻击，免得塔娜罗特大量损失体力。

不思议な通路

敌人越来越多并且越来越强，但塔娜罗特却不忧反喜，希望可以出现更多更强的敌人，甚至主动出击四处寻找。看来魔神确实不适应平日的宁静生活，长时间抑制自己力量后，现在把战斗当成了释放自己压力的唯一机会。也许正是因为力量过强，塔娜罗特平时才会找茬与铃穗发起争执。搜索半天之后，塔娜罗特并没有找到新的敌人，但是却找到了一条平时从未见过的不知通往何方的道路。顺着这条道路前进，拓人一行遇到了自己的同学御狩谷遥（**はるか**），可是御狩谷遥却似乎失去了记忆，不但认不出拓人，反而把拓人当成是扰乱校纪的恶徒，命令手下的机器人们向拓人发起攻击。

必须出场己方成员：羽濑川拓人、羽濑川铃穗、塔娜罗特

敌方成员：御狩谷遥、**ゴーレム**×11

胜利条件：击败御狩谷遥

失败条件：羽濑川拓人阵亡

作战要点：敌人比较集中，拓人使用二级的火球魔法一次可以消灭一名杂兵。御狩谷遥的魔法非常强悍，并且附加毒状态，应该尽快将其消灭。本战斗胜利后，在地图上与御狩谷遥对话可以进行合成。

迷宫仓库入り口

击败了御狩谷遥和机器人大军后，拓人发现了地上的魔法阵，立即让塔娜罗特发挥自己所长。一声巨响后，御狩谷遥恢复了神智，但是却对刚才向拓人一行发起攻击的事全然不知，只记得在自己失去意识前曾经遇见过一个女孩子。随着魔法阵的破坏，拓人也想起了一些事，并想起来了自己的伙伴法杖法露卡。看来如果要恢复记忆，只能不断地破坏分布在校园各地的魔法阵。

必须出场己方成员:羽濑川拓人、羽濑川铃穗、塔娜罗特

敌方成员：迁魔道师×6，宝箱×8

胜利条件：全歼敌军

失败条件：羽濑川拓人阵亡

作战要点：迁魔道师分为两种，一种使用火魔法、一种使用降低能力的魔法，应优先消灭使用火魔法的迁魔道师。拓人的新魔法十字小范围攻击，威力不低，值得培养。宝箱不会移动，只能攻击到身边的敌人，但必须将其全部消灭才能过关。

迷宫仓库内部

在迷宫仓库内部，魔鸟赛莱恩的化身信克拉维阿出现在拓人面前，因为魔法阵的缘故，她的记忆停留在当年与拓人初次相遇，并准备杀害拓人的阶段。所以一见拓人，她立刻发起了猛烈的攻击，无奈拓人一行只得再次战斗。

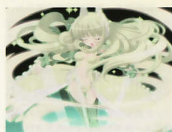
必须出场己方成员：羽濑川拓人、羽濑川铃穗、塔娜罗特

敌方成员：信克拉维阿、迁魔道师×6，宝箱×6

胜利条件：击败信克拉维阿

失败条件：羽濑川拓人阵亡

作战要点：不要同时面对多名敌人，最好一次只吸引两名杂兵。最后再将信克拉维阿引出，争取在一回合之内将其消灭。



运动场

再次惨败的信克拉维阿落荒而逃，而胜利者羽濑川拓人却没有丝毫的喜悦，因为三人再次迷路。沿着不知通往何方的道路漫无目的地前进，拓人一行来到了霸王之城。这里是拓人与法杖法露卡初次相遇的场所，那时的法露卡自称魔王，以征服世界为目标，但被拓人和同伴们阻止，并从此成为拓人的好伙伴。霸王之城也不平静，雅潜伏在角落中伺机向拓人发起攻击，但却被可爱的塔娜罗特发现。现在的雅与信克拉维阿一样，记忆还停留在过去……

必须出场己方成员：羽濑川拓人、羽濑川铃穗、塔娜罗特

敌方成员：雅、迁魔道师×6，宝箱×6

胜利条件：击败雅

失败条件：羽濑川拓人阵亡

作战要点：迁魔道师依然脆弱，还是优先消灭使用火焰魔法的迁魔道师为上。

迷宫仓库最深部

雅的战斗以惨败告终，不过好强的她说了一句自古以来反派都会在这种时刻说出的口头禅："不要以为这样就完了！"结果却为自己招来了大祸。单细胞的塔娜罗特竟然误会了这句话的含义，以为雅在表示自己还想多挨几拳，因此非常大方地继续狂殴雅。如果不是拓人及时阻拦，雅很可能会性命不保。九死一生的雅在临走时仍然不忘维护自己的尊严，恶狠狠地说："给我记住！"塔娜罗特却真的以为是要让自己记住其他的什么事情，甚至联想到了圆周率。看来缺乏日常的生活常识，并不一定只有负面效应。

同样以惨败告终的雅和信克拉维阿在仓库最深处的魔法阵前集结，企图阻拦拓人一行破坏魔法阵。

必须出场己方成员：羽濑川拓人、羽濑川铃穗、塔娜罗特

敌方成员：雅、信克拉维阿、魔法阵、迁魔道师×10，宝箱×8

胜利条件：破坏魔法阵

失败条件：羽濑川拓人阵亡

作战要点：雅和信克拉维阿都很强，两人互相支援，如果觉得战斗比较吃力，可以放过两人不杀，直接偷袭魔法阵。进入本战前，最好让拓人修炼完二级的雷击魔法。

大食堂

魔法阵破坏后，雅和信克拉维阿恢复了记忆，提起了刚才御狩谷遥口中的神秘女孩，看来她就是导演校园闹剧的真凶。

拓人一行一大早出发后一直在不断战斗，现在已经是正午时分，大家都饱受饥饿感的折磨。虽然塔娜罗特贵为魔神本不用吃饭，但是却因为平日贪图人间的美食，也养成了人类到饭点儿肚子叫的好习惯。人是铁饭是钢，为了以后的战斗，拓人一行只能先去大食堂寻找些食物果腹，可惜这里也已经被敌人占领，食物都变成了怪物。

必须出场己方成员：羽濑川拓人、羽濑川铃穗、塔娜罗特、信克拉维阿、雅

敌方成员：**フルーツパンチ**×10

胜利条件：全歼敌军

失败条件：羽濑川拓人阵亡

作战要点：敌人是十个大苹果，战斗毫无难度，可以把本战作为锻炼拓人魔法的锻炼场。



调理场

解放完食堂后，众人饿得前胸贴后背，但是却没有找到食物，只得再去厨房寻找。

必须出场己方成员：羽濑川拓人、羽濑川铃穗、塔娜罗特、信克拉维阿、雅

敌方成员：**フルーツパンチ**×16

胜利条件：全歼敌军

失败条件：羽濑川拓人阵亡

作战要点：敌人的数量大增，但依然是没难度的一战。绿苹果会使用魔法，应优先消灭。

储藏室

在储藏室中发现了大量食物，让塔娜罗特大喜过望，正当大家准备一起动手丰衣足食时，自称为食神的加内特（**ジャネット**）突然出现，宣布储藏室是自己的领地，绝对不允许任何人擅动自己的食物材料。于是，又爆发了一场因食物引起的大战……

必须出场己方成员：羽濑川拓人、

羽濑川铃穗、塔娜罗特、信克拉维阿、雅

敌方成员：加内特、フルーツパンチ×17

胜利条件：全歼敌军

失败条件：羽濑川拓人阵亡

作战要点：绿苹果魔法附加催眠，因此一定要装备上回复异常状态的特殊道具。加内特的第一攻击极其强悍，可以损失我军全体成员体力，并且自身体力完全回复。

冷冻室

加内特的攻击与众不同，竟然拿出美味的食物引诱拓人一行，使他们的饥饿感更加强烈。因饥饿浑身无力的铃穗因祸得福，召唤出了铃果轻松地击败了加内特。可惜因为刚才的战斗，储藏室的全部食物都不翼而飞，拓人一行只好再去冷冻室寻找。

必须出场己方成员：羽濑川拓人、羽濑川铃穗、塔娜罗特、信克拉维阿、雅

敌方成员：加内特、魔法阵、フルーツパンチ×16

胜利条件：破坏魔法阵

失败条件：羽濑川拓人阵亡

作战要点：敌人中只有加内特比较强悍，苹果们基本全是废柴，只需注意尽快消灭使用魔法的绿苹果。

图书馆ロビー

这次战胜加内特后，她也恢复了记忆，大家品尝到了她的手艺。而夺走加内特记忆的也是那名神秘的女子，不过这次还从加内特口中听到了她的名字"加斯通（ガストン）"。食神的手艺果然是名不虚传，连调皮的塔娜罗特都吃得心情大好，高兴地哼起了儿歌。



拓人一行吃得心满意足之后，来到图书馆寻找有关加斯通的线索，也希望能通过查阅图书让拓人恢复对高级魔法的记忆。虽然现在已经是非常时刻，但铃穗仍然不忘提醒塔娜罗特注意素质，在图书馆中一定要保持安静。不过塔娜罗特并不需要保持安静，因为图书馆已经被敌人占领，塔娜罗特必须放手大干。

必须出场己方成员：羽濑川拓人、羽濑川铃穗、塔娜罗特、信克拉维阿、雅

敌方成员：迁魔道师×6、シールドウォール×6、宝箱×3

胜利条件：全歼敌军

失败条件：羽濑川拓人阵亡

作战要点：迁魔道师的射程很远，注意保护魔法防御力较低的角色。消灭完敌人能行动的怪物后，还要消灭三个宝箱才能过关。

高层本棚

战斗虽然比较辛苦，但却使因为吃喝过度而导致肠胃不适的铃穗舒服了许多，看来饭后适量运动真的是健身之道。

必须出场己方成员：羽濑川拓人、羽濑川铃穗、塔娜罗特、信克拉维阿、雅

敌方成员：迁魔道师×10、シールドウォール×6

胜利条件：全歼敌军

失败条件：羽濑川拓人阵亡

作战要点：地形对我军非常不利，敌人的魔法附加异常状态更会使我军战斗人员不足，因此兵分两路并不是一个好选择。

闭架图书收藏室

在图书馆收藏室中，在图书的海洋中拓人一行寻找加斯通的相关资料有如大海捞针，好在法露卡召唤出了司书精灵，利用她可以在很短的时间内找到相关资料，可惜大量怪物出现，使司书精灵无法正常工作。

必须出场己方成员：羽濑川拓人、羽濑川铃穗、塔娜罗特、信克拉维阿、雅

己方友军：司书精灵

敌方成员：迁魔道师×6、シールドウォール×10、ゴーレム×2

胜利条件：救出司书精灵；全歼敌军

失败条件：司书精灵阵亡；羽濑川拓人阵亡

作战要点：司书精灵就是一个废柴，对战斗没有任何帮助，只会拖玩家的后腿。ゴーレム会逐渐逼近司书精灵，因此开战后我军应集中力量中央突破，快速将ゴーレム消灭。

图书馆仓库

获救的司书精灵开始工作，在仓库中的图书海洋中寻找线索，但在她完成任务前，拓人一行面前又出现了新的障碍—修塔因（シュタイン）教授。

必须出场己方成员：羽濑川拓人、羽濑川铃穗、塔娜罗特、信克拉维阿、雅

敌方成员：修塔因教授、魔法阵、迁魔道师×12、シールドウォール×4

胜利条件：破坏魔法阵

失败条件：羽濑川拓人阵亡

作战要点：敌人比较集中，并且会主动向我军发起攻击。教授比较强悍，但仍然不会对我军造成致命伤害。

魔法工学实验栋

破坏掉魔法阵后，修塔因教授恢复了记忆，但却仍然执着地追求着"猫耳少女"和自己曾经的爱情。从这个怪人口中得到了新的情报，原来加斯通曾经是魔法学园的魔法使，因为不断地进行邪恶实验而被流放，因此这次的行动很可能是出于报复。

必须出场己方成员：羽濑川拓人、羽濑川铃穗、塔娜罗特、信克拉维阿、雅

敌方成员：迁魔道师×6、ねこバット×12

胜利条件：全歼敌军

失败条件：羽濑川拓人阵亡

作战要点：敌人比较分散，战斗的难度不大，我军成员中毒后及时回复即可。



生物工学实验栋

清除掉魔法实验楼的怪物后，拓人一行进入生物实验楼。虽然战斗非常辛苦，但是塔娜罗特却依然觉得轻松快乐，这让大家羡慕不已。在这里拓人一不小心，遭到了怪物的袭击，脖子上被留下了两个牙印，法露卡判断这是吸血鬼所为。虽然目前拓人并无大碍，但因为被吸血鬼咬过的人如果不在一定时间内打倒吸血鬼，自己也会变成吸血鬼，所以大家非常担心。尽管自己还有两到三个小时的正常时间，但是拓人却毫不畏惧，反而是激励同伴们共同努力。

必须出场己方成员：羽濑川拓人、羽濑川铃穗、塔娜罗特、信克拉维阿、雅

敌方成员：もきゅう×12、陆ピラニヤー×8

胜利条件：全歼敌军

失败条件：羽濑川拓人阵亡

作战要点：もきゅう的物理防御、物理攻击颇高，只有魔法防御很低，因此多使用魔法战斗可以轻松取胜。刚一开战，玩家便可使用魔法消灭距离较近的两只もきゅう。

机械工学实验栋

在战斗中拓人消耗了不少体力和魔力，免疫力大幅下降，加速了自己变成吸血鬼的速度。幸亏法露卡提供的圣水可以减缓拓人变成吸血鬼的速度，但也必须抓紧时间。

必须出场己方成员：羽濑川拓人、羽濑川铃穗、塔娜罗特、信克拉维阿、雅

敌方成员：ゴーレム×17

胜利条件：全歼敌军

失败条件：羽濑川拓人阵亡

作战要点：地形对我军相当不利，使我军很难快速歼灭敌军。ゴーレム的物理防御、物理攻击都很高，可以秒杀拓人，因此一定要注意保护本作的第一主人公。

化学工学实验栋

在化学工学实验楼里，拓人一行终于找到了吸血鬼，但拓人已经不能坚持太久。在开始战斗前，拓人与大家约定，一旦自己真的变成吸血鬼，大家要一定放弃自己，并且继续破坏魔法拯救学园。虽然平时羽濑川铃穗与塔娜罗特争执不断，但在此时却是同心协力，为了拯救拓人而并肩战斗。

必须出场己方成员：羽濑川拓人、羽濑川铃穗、塔娜罗特、信克拉维阿、雅

敌方成员：吸血鬼、魔法阵、もきゅう×6、ゴーレム×6、ねこバット×8

胜利条件：破坏魔法阵；16回合内击败吸血鬼

失败条件：羽濑川拓人阵亡；16回合内未击败吸血鬼

作战要点：集中力量快速突破，可以先不理睬其他的杂兵但要注意拓人的站位，免得因为急于前进而导致拓人被敌人的物理攻击击毙。如果顺利的话可以在四、五个回合便接触到吸血鬼，一回合的时间足以将其击败。其他的杂兵物理攻击都很低，几乎不能损耗拓人以外我军成员的体力。

寄宿舍入り口

击败吸血鬼后，拓人恢复了正常，而导致这个吸血鬼暴走的原因也是地上的魔法阵，本身其实并非是大恶之徒，当年也是为了拯救心爱的女人而成为吸血鬼。破坏掉魔法阵以后，一直躺在地上沉睡的寒江河教授也苏醒过来，为大家讲述了吸血鬼的故事，并要求以后由自己来负责看管这可怜的吸血鬼。教授的请求学生自是不能反对，拓人痛快地答应了教授的要求。寒江河教授告诉大家，众人看到的少女形象只是加斯通博士的傀儡，当年加斯通博士对美少女痴狂，因为滥用职权进行无人道实验而被学园驱逐，心怀不满的加斯通博士从此下落不明。因为对手是魔法极其优秀的博士，因此寒江河教授一再提醒要拓人多加小心。在此同时，加斯通在远方听到了寒江河教授对自己的负面评价后勃然大怒，不但在部下面前现出真身，还要立即出来与寒江河教授理论，当然在部下的阻拦下他并没有走出自己的巢穴。而寒江河教授对加斯通的评价，却使信克拉维阿和雅想起了另外一个人……

必须出场己方成员：羽濑川拓人、羽濑川铃穗、塔娜罗特、信克拉维阿、雅

敌方成员：もきゅう×5、ねこバット×5、イビルサイト×7

胜利条件：全歼敌军

失败条件：羽濑川拓人阵亡

作战要点：开战后塔娜罗特不要冲得太靠前，否则会被敌人中的四只イビルサイト用魔法围殴致死。本战中最为棘手的敌人就是イビルサイト，应该利用它们物理防御低的弱点，优先快速将其消灭。

寄宿舍内

在宿舍区内信克拉维阿和雅口中的俗物、最恶最没品位的好色人终于出场，他就是拓人的学长佐久间荣太郎。因为魔法

阵的缘故，他的记忆也停留在过去。

必须出场己方成员：羽濑川拓人、羽濑川铃穗、塔娜罗特、信克拉维阿、雅

敌方成员：**もきゆう**×4、**ねこバット**×4、**イビルサイト**×9、宝箱×4

胜利条件：全歼敌军

失败条件：羽濑川拓人阵亡

作战要点：**イビルサイト**的魔法很强，两个即可杀死拓人。最好让装备好专用装备的铃穗负责吸引敌人，等敌人接近后，拓人与信克拉维阿一人一个魔法便可消灭一队**イビルサイト**。

大廊下

看来平日信克拉维阿和雅受尽了佐久间荣太郎的折磨，消灭了他手下的杂兵后，二人大声鼓励拓人一定要坚持战斗，更要趁此良机彻底将佐久间荣太郎消灭，甚至将这次挑战的高度上升为拯救人类拯救世界。

必须出场己方成员：羽濑川拓人、羽濑川铃穗、塔娜罗特、信克拉维阿、雅

敌方成员：**イビルサイト**×9、**ジルコンフェイス**×9

胜利条件：全歼敌军

失败条件：羽濑川拓人阵亡

作战要点：还是用铃穗吸引**イビルサイト**，一次吸引三只，拓人和信克拉维阿一人一个范围魔法将其搞定。

魔界广间

现在的佐久间荣太郎自称为魔王，使拓人对他的过去产生了浓厚的兴趣，但是连续两战都没能与他本人交手。在魔界大厅里，佐久间荣太郎正式出手，使用的竟然是大范围的即死魔法，幸亏法露卡及时提醒，拓人一行才没遭其毒手。

必须出场己方成员：羽濑川拓人、羽濑川铃穗、塔娜罗特、信克拉维阿、雅

敌方成员：佐久间荣太郎、魔法阵、**イビルサイト**×17

胜利条件：破坏魔法阵

失败条件：羽濑川拓人阵亡

作战要点：佐久间的全部数值都是满的，每回合还自动回复9999体力，因此在本战想消灭他没有可能。每两回合他会以魔法阵为中心发起一次大范围魔法攻击，清光杂兵后我军一定要算计好时间攻击魔法阵，奇数回合攻击魔法阵，偶数回合全军撤离。雅是本战吸引敌人杂兵的最佳选择。

本校舍廊下

破坏魔法阵后，佐久间荣太郎也恢复了常态，不过记忆却有些混乱。佐久间荣太郎认为此次的校园之乱是加斯通的报复行动，提醒拓人要多加小心，更提醒拓人要正确判断做出明智的选择。由于记忆混乱，佐久间荣太郎不能与大家同行，听到此讯的信克拉维阿和雅则如释重负。

苦战多时后，拓人一行终于到达学校的中心校舍。在这里迎接拓人一行的是加斯通的手下莱修拉（**レーシュラ**）。虽然眼前的人正是破坏校园罪犯的帮凶，拓人却仍然希望能和平解决，但莱修拉却不肯罢手。

必须出场己方成员：羽濑川拓人、羽濑川铃穗、塔娜罗特、信克拉维阿、雅

敌方成员：**もきゆう**×6、**陆ビラニャー**×6、**ねこバット**×6、宝箱×6

胜利条件：全歼敌军

失败条件：羽濑川拓人阵亡

作战要点：敌人中没有魔法角色，只要不让拓人独自冲锋即可轻松取胜。另外就是要拿出耐心来在本关复杂的地图上转圈找路。

本校舍地下通路

校舍的地下道路上布满陷阱，大大减慢了拓人一行的前进速度，塔娜罗特还中了敌人的陷阱，不过以魔神的体质，这点儿小伎俩并不能使塔娜罗特受伤。

必须出场己方成员：羽濑川拓人、羽濑川铃穗、塔娜罗特、信克拉维阿、雅

敌方成员：**もきゆう**×4、**イビルサイト**×4、**ジルコンフェイス**×6

胜利条件：全歼敌军或者移动到魔法阵

失败条件：羽濑川拓人阵亡

作战要点：非常轻松的一战，在最初消灭**イビルサイト**时注意它们的魔法即可。

本校舍地下大扉前

在校舍的地下大门前，莱修拉再次出现，阻拦拓人一行继续接近自己的主人。而加斯通之所以要采用这样的方式对学园进行报复，则是因为他曾经被学园消除记忆。

必须出场己方成员：羽濑川拓人、羽濑川铃穗、塔娜罗特、信克拉维阿、雅

敌方成员：莱修拉、**イビルサイト**×6、**陆ビラニャー**×12

胜利条件：击败莱修拉

失败条件：羽濑川拓人阵亡

作战要点：莱修拉的能力很强，最好在对她发起攻击前，先将全部的杂兵清光。

第一保安ルーム

莱修拉屡战屡败却要屡败屡战，但加斯通却阻止了她继续战斗。拓人也因为刚才与莱修拉的对话对自己的行动产生了怀疑，幸亏可爱单纯的塔娜罗特出言鼓励，使拓人不再犹豫坚定了拓人对自己的信心。



保安室分为三层，每层都要与守卫进行战斗，完成挑战后才能进入下一层。

必须参战己方成员：拓人、铃穗、塔娜罗特、雅、信克拉维阿

敌方成员：**ジルコンフィス**×16、**ゴーレム**×2

胜利条件：全歼敌军；移动到魔法阵

失败条件：拓人阵亡

作战要点：敌人虽然数量很多，但其中只有一名魔法型角色。让我军物理型角色在前抵挡敌人的物理攻击，魔法型角色在后面释放大范围魔法可以轻松取胜。

第二保安ルーム

在前往第二保安室的通路上没有敌人出现，但是两边的墙壁却逐渐向中央缓慢移动，如果行动迟缓则会被活活夹死，好在使用魔法攻击降低墙壁的移动速度。费了很大力气拓人一行终于穿越过这魔鬼道路，但在前方却出现了大量敌人。

必须参战己方成员：拓人、铃穗、塔娜罗特、雅、信克拉维阿

敌方成员：**イビルサイト**×8、**ジルコンフィス**×6、**ガストンガード**×8

胜利条件：全歼敌军；移动到魔法阵

失败条件：拓人阵亡

作战要点：敌人还是依靠数量上的优势跟我军周旋，其中并没有强悍的角色，只要抓紧时间消灭掉那些魔法型敌人**イビルサイト**即可。

第三保安ルーム

血战一场后，拓人一行进入第三保安室，在这里拓人一行终于见到了一直苦苦寻找的加斯通，不过他依然以少女形态出现在大家面前。性格直爽的塔娜罗特当着加斯通的面，大肆宣传加斯通好色不正经等负面评价，把加斯通气得怒火中烧。

必须参战己方成员：拓人、铃穗、塔娜罗特、雅、信克拉维阿

敌方成员：少女加斯通、**イビルサイト**×4、**ジルコンフィス**4、**ガストンガード**×4

胜利条件：击败少女加斯通

失败条件：拓人阵亡

作战要点：敌人会全军突击扑向我军，一定要注意男主人公的站位，尽量不要遭受到任何攻击。等敌人比较集中时，释放大范围魔法快速消灭杂兵。加斯通的魔法虽然强悍，但是在开战后他一直会坚持使用物理攻击，直到体力损伤到一定程度才会使用魔法，因此当削减其体力大约三分之一时，拓人就要远离战场，免得被加斯通的魔法杀害。

フィロソフィア

战败的加斯通大怒，竟然让自己的少女傀儡自爆，幸亏拓人及时发现，才没有造成人员伤亡。在保安室的最深处，加斯通伯爵现出了自己的真身，此时的他依然执迷不悟，坚信自己的报复行动合理合法。

必须参战己方成员：拓人、铃穗、塔娜罗特、雅、信克拉维阿

敌方成员：加斯通、莱修拉、**ガストンガード**×16

胜利条件：全歼敌军

失败条件：拓人阵亡

作战要点：莱修拉会带领杂兵们冲上来送死，布好阵势将其消灭后再去找加斯通。对加斯通的第一次攻击不会对其造成伤害，要在剧情后才能对其正式进行攻击。剧情后佐久间荣太郎作为援军登场，他的魔法全部是十级而且非常强悍，其中十级的提升攻击魔法可以将我军成员的物理攻击力提升为原来的两倍。虽然加斯通的体力高达七千，但仍然禁不住我军几回合的猛烈攻击。如果对己方成员没有信心，还可以使用催眠魔法，让加斯通睡上三个回合。

混沌领域

加斯通伯爵确实是魔法学园的天才，能力极其出众，展开的魔法防御壁使拓人一行无论如何攻击，都不能伤其分毫。关键时刻魔法学园的另一个天才佐久间荣太郎赶到，一记"魔王破山剑"粉碎了加斯通的魔法防御壁。在拓人一行与佐久键荣太郎的共同努力下，终于击败了强悍的加斯通伯爵。战斗结束后，佐久间荣太郎说出了一个惊人的秘密，原



来现在的加斯通伯爵并不是真正的加斯通，而是在当年的大战中被加斯通精灵化的物品，真正的加斯通在被魔法学园流放后成为普通人，过上了安静平常的生活，现在已经去世多年。受到这一打击的加斯通伯爵失去了理智，将魔法学园中最为重要的魔法核暴走，将拓人一行卷入了异世界。虽然是关键时刻，但佐久间荣太郎却仍然在高谈阔论，大肆宣扬自己的恶趣味，直到女仆艾内乌斯出场将其击昏才使大家的耳根得到清净。而寒江河教授、修塔因教授等人也被卷了进来，整个世界也在被逐渐吞噬，只有冲入黑暗的最深处阻止暴走的魔法核，才能拯救这个世界。最后采纳了佐久间荣太郎的建议，众人以法露卡法杖为主体，展开魔法屏障，如同驾驶火箭一般冲向混沌领域……

必须参战己方成员：拓人、铃穗、塔娜罗特、雅、信克拉维阿、法露卡

敌方成员：寒江河教授、修塔因教授、**フロッケン**×15

胜利条件：全歼敌军

失败条件：拓人阵亡；法露卡阵亡

作战要点：法露卡不能作出任何行动，注意不要让敌人接近。两名教授会

同时行动，修塔因教授因为会使用大范围的攻击魔法，因此应先将其催眠，用高体力高魔法防御的角色吸引寒江河教授的单体魔法攻击，其他的成员快速将沉睡的修塔因教授击毙，最后再集中火力击败寒江河教授。

常暗の领域

随着深入混沌领域，修塔因教授的猫耳少女恋情记忆也逐渐消失，不舍这段美好回忆的修塔因教授竟然掉队。但是目前时间紧迫，出于无奈大家只得暂时抛下这位痴情的高级知识分子。

必须参战己方成员：拓人、铃穗、塔娜罗特、雅、信克拉维阿、法露卡

敌方成员：御狩谷晴、加内特、**フロッケン**×15

胜利条件：全歼敌军

失败条件：拓人阵亡；法露卡阵亡

作战要点：杂兵与上一场战斗完全相同，不过BOSS换成了一个魔法型一个物理型，因而战斗的难度比上一场战斗低了不少。使用大魔法可以同时攻击六名杂兵和两名BOSS，杂兵几乎全灭。然后将御狩谷晴催眠，消灭加内特后再将其击败。顺利的话，顶多五个回合即可完成本场战斗。

宵暗の领域

继修塔因教授之后掉队的是寒江河教授，佐久间荣太郎虽然平日大大咧咧，但确实是能力出众，此时依然能强忍着不适继续前进。

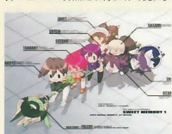
必须参战己方成员：拓人、铃穗、塔娜罗特、雅、信克拉维阿、法露卡

敌方成员：佐久间荣太郎、艾内乌斯、**フロッケン**×15

胜利条件：全歼敌军

失败条件：拓人阵亡；法露卡阵亡

作战要点：又是两名物理攻击高的魔法型BOSS，佐久间荣太郎的魔法攻击更为强悍，催眠一名BOSS快速消灭另一名BOSS仍然是取得胜利的捷径。



薄明の领域

虽然每前进一步大家都要承受住巨大的压力，但佐久间荣太郎的脑子里却还在想着一些乱七八糟的东西，如果不是艾内乌斯再次暴力攻击，将其打得头破血流，不知道他要折腾到什么时候。

必须参战己方成员：拓人、铃穗、塔娜罗特、雅、信克拉维阿、法露卡

敌方成员：拓人、铃穗、塔娜罗特、雅、信克拉维阿、铃果

胜利条件：全歼敌军

失败条件：拓人阵亡；法露卡阵亡

作战要点：敌人没有杂兵全是BOSS，开战后还会主动接近我军发起攻击。快速消灭距离我军最近的两名敌人后，利用敌人到达的时间差，配以催眠魔法逐个消灭敌人。

三段记忆世界

佐久间荣太郎终于带着自己的满脑子的奇怪想法脱离队伍，为了使拓人一行能顺利到达目的地阻止加斯通伯爵的阴谋，艾内乌斯主动留了下来。拓人一行果然没有让那些掉队的朋友们失望，找到了加斯通并且和他一起遨游加斯通少年、青年、中年三段记忆世界。

战斗地点：少年的记忆世界

必须参战己方成员：拓人、铃穗、塔娜罗特、雅、信克拉维阿

敌方成员：星魔道师×4、**キンダガートウン**×13

胜利条件：全歼敌军

失败条件：拓人阵亡

作战要点：很弱的一群杂兵，最多需要三个回合即可全灭敌军。

战斗地点：青年的记忆世界

必须参战己方成员：拓人、铃穗、塔娜罗特、雅、信克拉维阿

敌方成员：星魔道师×7、**キンダガートウン**×10

胜利条件：全歼敌军

失败条件：拓人阵亡

作战要点：敌人的魔法师数量增加，但战斗仍然没有什么难度。

战斗地点：中年的记忆世界

必须参战己方成员：拓人、铃穗、塔娜罗特、雅、信克拉维阿

敌方成员：星魔道师×6、**キンダガートウン**×10

胜利条件：全歼敌军

失败条件：拓人阵亡

作战要点：敌人比较分散，不能使用大魔法一次消灭多名敌人，但仍然是非常简单的一战。

记忆世界

穿越加斯通少年、青年、中年三个时间段的记忆后，拓人一行终于与加斯通再次交锋，而这次的战斗则是最后的一战。

必须参战己方成员：拓人、铃穗、塔娜罗特、雅、信克拉维阿

敌方成员：加斯通、莱修拉、星魔道师×4、**キンダガートウン**×12

胜利条件：击败加斯通

失败条件：拓人阵亡

作战要点：敌人的杂兵们会主动进攻我军，在他们比较集中时使用大范围魔法将其消灭。加斯通和莱修拉的能力很强，催眠加斯通后，争取在一个回合内消灭莱修拉。需要注意的是尽量让拓人离加斯通远些，以免拓人成为加斯通苏醒后，使用强力魔法攻击的目标。

最后的血战终于以拓人一行的胜利而告终，面对眼前的加斯通伯爵，拓人把手中的长剑插到地下，对他说道："扮演加斯通的任务你已经完成了，接下来该做真正的自己了！"法露卡也以自己为例子，打消了加斯通的顾虑。但最让加斯通感动的还是莱修拉，因为她不在乎加斯通只是被输入记忆的物品，依然深爱着眼前的他。

一切都恢复了原状，大家欢聚一堂，一边品尝着食神加内特的绝妙厨艺，一面轻唱着欢快的歌曲，共同度过美好的时光……

合成原则：两两结合创新不断
合成作用：高级物品效果更佳

合成是本作的一大重点，玩家可以通过两种物品的合成得到新的强力物品，不同质量的物品按星级划分，最高级为三星。因为各种道具的合成直接关系到玩家的战斗，拥有强力的道具可以大幅度提升玩家的能力，因此道具合成是本作必不可少的要素。主人公可以使用的魔法虽然强悍，但是却要消耗大量的魔法点数，一场战斗中使用高等级魔法只能用上几次，尽管可以使用特殊道具在回复体力的同时回复一些魔法点数，但却远远满足不了玩家的需要；本作的战斗节奏很快，物理攻击和魔法攻击都能对玩家造成几百点的体力伤害，使用一般的物品回复却远远不能满足战斗需求，而且本作中没有商店和金钱，玩家无法购买到那些比较优质的药品。但是利用本作的合成系统，玩家可以将一般的物品合成为优质的物品，大大减轻了战斗的难度。另外还可以合成更为强力的装备，大幅提升己方成员能力。合成方法并不复杂，只要使用两种规定物品即可合成出新的物品，如果玩家选择了两种不能合成的物品组合，系统则拒绝合成，这样也节约了玩家的物品消耗，更不用玩家去费力揣摩，合成出一些无用的物品。



←铃穗和铃果两位一体，都有自己的专用装备。铃果的能力很强，只可惜只能战斗三个回合。

→魔神塔娜罗特天真浪漫单纯直爽。

素材一	素材二	合成物品	效果
おにぎり	おにぎり	ばくだんおにぎり	HP150回复
おにぎり	火の原石	ATK支援药α	3回合提升ATK
おにぎり	地の原石	DEF支援药α	3回合提升DEF
おにぎり	ステキな器	手作り弁当	HP・MP各回复100
おにぎり	ガラス玉	ヒールミスト	己方全员HP回复100
おにぎり	幻の鱼	食神弁当	HP・MP各回复300
おにぎり	替え玉	メロンソーダ	MP回复100
串かつ	串かつ	デカ串かつ	HP回复250
串かつ	火の原石	ATK支援药α	3回合提升ATK
串かつ	地の原石	DEF支援药α	3回2合提升DEF
串かつ	ステキな器	お子様ランチ	HP・MP各回复200
串かつ	ガラス玉	ヒールミスト	己方全员HP回复100
串かつ	スペシウム锭剂	から扬げ	HP300回复
串かつ	幻の鱼	食神弁当	HP・MP各回复300

素材一	素材二	合成物品	效果
串かつ	替え玉	ビタミンZ	MP200回复
から扬げ	から扬げ	大盛から扬げ	HP回复350
から扬げ	火の原石	ATK支援药α	3回合提升ATK
から扬げ	地の原石	DEF支援药α	3回合提升DEF
から扬げ	ステキな器	食神弁当	HP・MP各回复300
から扬げ	ガラス玉	ヒールミスト	己方全员HP回复100
から扬げ	スペシウム锭剂	ガトーショコラ	HP回复400
から扬げ	幻の鱼	食神弁当	HP・MP各回复300
から扬げ	替え玉	ミナギルン	MP回复300
ガトーショコラ	ガトーショコラ	激ガトーショコラ	HP450回复
ガトーショコラ	火の原石	ATK支援药α	3回合提升ATK
ガトーショコラ	地の原石	DEF支援药α	3回合提升DEF
ガトーショコラ	ステキな器	满汉全席	HP・MP各回复400
ガトーショコラ	ガラス玉	ヒールミスト	己方全员HP回复100

素材一	素材二	合成物品	效果
ガトーショコラ	スペシウム锭剂	スパゲティ	HP回复500
ガトーショコラ	幻の鱼	食神弁当	HP・MP各回复300
ガトーショコラ	替え玉	パイタリアンX	MP回复400
メロンソーダ	メロンソーダ	メロンソーダLL	MP150回复
メロンソーダ	水の原石	MATK支援药α	3回合提升MATK
メロンソーダ	风の原石	MDEF支援药α	3回合提升MDEF
メロンソーダ	ステキな器	手作り弁当	HP・MP各回复100
メロンソーダ	ガラス玉	クリアミスト	全员MP回复100
メロンソーダ	幻の鱼	食神弁当	HP・MP各回复300
メロンソーダ	スペシウム锭剂	ビタミンZ	MP200回复
メロンソーダ	替え玉	おにぎり	HP100回复
ビタミンZ	ビタミンZ	ビタミンZZ	MP250回复
ビタミンZ	水の原石	MATK支援药α	3回合提升MATK
ビタミンZ	风の原石	MDEF支援药α	3回合提升MDEF

素材一	素材二	合成物品	效果
ビタミンZ	ステキな器	お子様ランチ	HP・MP各回复
			200
ビタミンZ	ガラス玉	クリアミスト	全员MP回复100
ビタミンZ	幻の鱼	食神弁当	HP・MP各回复
			300
ビタミンZ	スペシウム锭剤	ミナギルン	MP回复300
ビタミンZ	替え玉	串かつ	HP200回复
ミナギルン	ミナギルン	ミナギルンSP	MP350回复
ミナギルン	水の原石	MATK支援药α	3回合提升MATK
ミナギルン	风の原石	MDEF支援药α	3回合提升MDEF
ミナギルン	ステキな器	食神弁当	HP・MP各回复
			300
ミナギルン	ガラス玉	クリアミスト	全员MP回复100
ミナギルン	幻の鱼	食神弁当	HP・MP各回复
			300
ミナギルン	スペシウム锭剤	パイタリアンX	MP回复400
ミナギルン	替え玉	から揚げ	HP回复300
パイタリアンX	パイタリアンX	パイタリアンXX	MP450回复
パイタリアンX	水の原石	MATK支援药α	3回合提升MATK
パイタリアンX	风の原石	MDEF支援药α	3回合提升MDEF
パイタリアンX	ステキな器	满汉全席	HP・MP各回复
			400
パイタリアンX	ガラス玉	クリアミスト	全员MP回复100
パイタリアンX	幻の鱼	食神弁当	HP・MP各回复
300			
パイタリアンX	スペシウム锭剤	アドレアルV	MP500回复
パイタリアンX	替え玉	ガトーショコラ	HP400回复
ATK支援药α	火の原石	金コイン	合成专用物品
ATK支援药α	地の原石	ガラス玉	合成专用物品
ATK支援药α	风の原石	幻の鱼	合成专用物品
ATK支援药α	ガラス玉	香玉	3回合内成为全部
			敌人攻击目标
ATK支援药α	琥珀	绝对防ヱグミα	3回合内ATK增加,
			DEF为0
ATK支援药α	替え玉	MATK支援药α	3回合提升MATK
ATK支援药β	水の原石	银コイン	合成专用物品
ATK支援药β	地の原石	ガラス玉	合成专用物品
ATK支援药β	风の原石	幻の鱼	合成专用物品
ATK支援药β	ガラス玉	香玉	3回合内成为全部
			敌人攻击目标
ATK支援药β	琥珀	绝对防ヱグミα	3回合内ATK增加,
			DEF为0
ATK支援药β	替え玉	MATK支援药β	5回合MATK增加
DEF支援药α	火の原石	金コイン	合成专用物品
DEF支援药α	水の原石	银コイン	合成专用物品
DEF支援药α	地の原石	ガラス玉	合成专用物品
DEF支援药α	风の原石	幻の鱼	合成专用物品
DEF支援药α	ガラス玉	におい消し	3回合不会被敌人攻击
DEF支援药α	替え玉	MDEF支援药α	3回合MDEF增加
DEF支援药β	火の原石	金コイン	合成专用物品
DEF支援药β	水の原石	银コイン	合成专用物品
DEF支援药β	地の原石	ガラス玉	合成专用物品
DEF支援药β	风の原石	幻の鱼	合成专用物品
DEF支援药β	ガラス玉	におい消し	3回合不会被敌人攻击
DEF支援药β	替え玉	MDEF支援药β	5回合MDEF增加
MATK支援药α	火の原石	金コイン	合成专用物品
MATK支援药α	水の原石	银コイン	合成专用物品
MATK支援药α	地の原石	ガラス玉	合成专用物品
MATK支援药α	风の原石	幻の鱼	合成专用物品
MATK支援药α	琥珀	绝对防ヱグミβ	3回合内MATK
			增加，MDEF为0
MATK支援药α	替え玉	ATK支援药α	3回合ATK增加
MATK支援药β	火の原石	金コイン	合成专用物品
MATK支援药β	水の原石	银コイン	合成专用物品
MATK支援药β	地の原石	ガラス玉	合成专用物品
MATK支援药β	风の原石	幻の鱼	合成专用物品
MATK支援药β	琥珀	绝对防ヱグミβ	3回合内MATK
			增加，MDEF为0
MATK支援药β	替え玉	ATK支援药β	5回合ATK增加

素材一	素材二	合成物品	效果
MDEF支援药α	火の原石	金コイン	合成专用物品
MDEF支援药α	水の原石	银コイン	合成专用物品
MDEF支援药α	地の原石	ガラス玉	合成专用物品
MDEF支援药α	风の原石	幻の鱼	合成专用物品
MDEF支援药α	替え玉	DEF支援药α	3回合DEF增加
MDEF支援药β	火の原石	金コイン	合成专用物品
MDEF支援药β	水の原石	银コイン	合成专用物品
MDEF支援药β	地の原石	ガラス玉	合成专用物品
MDEF支援药β	风の原石	幻の鱼	合成专用物品
MDEF支援药β	替え玉	DEF支援药β	5回合DEF增加
ATK支援试药	替え玉	MATK支援试药	5回合MATK增加、
			MDEF减少
MATK支援试药	替え玉	ATK支援试药	5回合ATK增加、
			DEF减少
ヒールミスト	スペシウム锭剤	ヒールストーム	己方全员HP全回复
ヒールミスト	替え玉	クリアミスト	己方全员MP回复100
クリアミスト	スペシウム锭剤	クリアストーム	己方全员MP全回复
クリアミスト	替え玉	ヒールミスト	己方全员HP回复100
ミニボム（火）	火の原石	业火の原石	合成专用物品
ミニボム（火）	替え玉	ミニボム（水）	给予周围2格内敌
			人150水属性伤害
香玉	幻の鱼	ガラス玉	合成专用物品
香玉	替え玉	におい消し	3回合不会成为敌
			人攻击目标
绝对防ヱグミα	ステキな器	光る液体	合成专用物品
绝对防ヱグミα	替え玉	绝对防ヱグミβ	3回合内MATK
			增加，MDEF为0
绝对防ヱグミβ	ステキな器	黒い何か	合成专用物品
绝对防ヱグミβ	替え玉	绝对防ヱグミα	3回合ATK增加、
			DEF减少
火の原石	火の原石	业火の原石	合成专用物品
火の原石	水、地、风の原石	琥珀	合成专用物品
火の原石	琥珀	ミニボム（火）	给予十字五格内敌
			250火属性伤害
火の原石	业火の原石	火のパッチ	火属性增加20
火の原石	金块	ねこグローブ改	ATK增加80
火の原石	光る液体	ねこしっぽ炎	MDEF增加80、火
			属性增加120装备
火の原石	替え玉	水の原石	专用合成物品
水の原石	水の原石	止水の原石	专用合成物品
水の原石	止水の原石	水のパッチ	水属性增加20
水の原石	琥珀	ミニボム（水）	给予周围两格敌人
			150水属性伤害
水の原石	银块	いぬグローブ改	ATK增加80
水の原石	黒い何か	いぬしっぽ水	MDEF增加80、水
			属性增加100装备
水の原石	替え玉	地の原石	合成专用物品
地の原石	地の原石	地震の原石	合成专用物品
地の原石	地震の原石	地のパッチ	地属性增加20
地の原石	琥珀	ミニボム（地）	给予周围5格敌人
			50地属性伤害
地の原石	银块	いぬブーツ改	MATK增加80装备
地の原石	黒い何か	いぬみみ地	DEF増加100、地
			属性增加100装备
地の原石	替え玉	风の原石	合成专用物品
风の原石	风の原石	突风の原石	合成专用物品
风の原石	突风の原石	风のパッチ	风属性增加20
风の原石	琥珀	ミニボム（风）	给予周围3格敌人
			100风属性伤害
风の原石	金块	ねこブーツ改	MATK增加80装备
风の原石	光る液体	ねこみみ风	DEF增加80、风属
			性增加120装备
风の原石	替え玉	火の原石	合成专用物品
业火の原石	业火の原石	火の鬼神	ATK火属性加算装备
业火の原石	止水の原石	黒い何か	合成专用物品
业火の原石	地震の原石	光る液体	合成专用物品
业火の原石	突风の原石	谜の液体	合成专用物品
业火の原石	ガラス玉	ミニボム（火）	给予十字两格内敌
			250火属性伤害

素材一	素材二	合成物品	效果
业火の原石	金块	ねこグローブ改	ATK增加80装备
业火の原石	光る液体	ねこグローブ炎	MDEF增加80、火
			属性增加120装备
业火の原石	谜の液体	アタックハンド	攻击射程加1
火の鬼神	业火の原石	无敌の片鳞	装备5个不会陷入
			战斗不能状态
火の鬼神	止水の原石	炎雨の札	火、水属性增加,
			风、地属性减少
火の鬼神	地震の原石	溶岩の札	火、地属性增加,
			风、水属性减少
火の鬼神	突风の原石	风炎の札	火、风属性增加,
			水、地属性减少
火の鬼神	光る液体	オーバーアタック	ATK・风属性増
			加、水属性减少
火の鬼神	黒い何か	マジックワッペン	全属性增加持续到
			战斗结束
ステキな器	ステキな器	ガラス玉	合成专用物品
ステキな器	ガラス玉	交代キャンディ	不分敌我随机替
			换位置
ステキな器	琥珀	MOV试药	持续到战斗结束
			MOV增加、HP减少
ステキな器	幻の鱼	黄金の果实	HP、MP完全回复
ステキな器	谜の液体	妖精チョコ	一回合增加移动
			力，其他全部能力降低
ステキな器	ばくだんおにぎり	手作り弁当爱特盛	HP、MP各回复150
ステキな器	デカ串かつ	お子様ランチ・松	HP、MP各回复250
ステキな器	大盛から揚げ	究极食神弁当	HP、MP各回复350
ステキな器	黄金の果实	奇迹の玉	战斗不能己方完
			全回复
谜の液体	谜の液体	タイムアクセラ	每场战斗中只能一次,
			下回合仍然是己方回合
金块	银块	スペシウム锭剤	合成专用物品
琥珀	谜の液体	サンバイザー	3回合ATK3倍、
			DEF为三分之一
琥珀	スペシウム锭剤	きれいな砂	合成专用物品
スペシウム锭剤	黒い何か	幸运コイン	魔法经验值大幅增加
きれいな砂	谜の液体	禁断の果实	食用后发生事未知
			的危险果实
きれいな砂	黄金の果实	无敌锭剤	三回合无敌状态
きれいな砂	ステキな器	タイムトラベル	传送到地图的随
			机地点
光る液体	光る液体	金缘メガネ	MP消费量为原
			来的50%
金缘メガネ	谜の液体	历战の金腕轮	每次攻击MATK
			随机增加
金缘メガネ	スペシウム锭剤	缘なしメガネ	MP不减少

仓库中的精灵

在隐藏的魔法仓库中，战斗非常简单，而且并不会得到非常珍贵的物品，但由于在仓库中隐藏着那些可爱的魔法精灵，玩家还应该多多挑战。在那些出现魔法精灵的战场上，玩家一定要招募到他们后再进入下一层，而一般的战场则最好是快速移动到传送点。魔法精灵的能力各异，就算是名字完全一样，能力也有不同的差别。由于魔法精灵们的物品栏均可携带多样物品，因而一定要多多招募。



↑游戏中的可爱人设汇聚一堂。

祸起萧墙：物品获得不完全记忆
皆大欢喜：拓人显威拯救学园！



F先生的口袋（一）

那个心愿——可能实现吗？

是否拥有过很多——不一样的梦想？

如果全部全部全部——通通实现的话？

乙一的“不可思议的口袋”里头，有这无限宽广而清澄的世界！

■■■Prologue■■■

可能是因为建立在山丘上吧，我的房间通风良好，在夏天只要打开门窗户，就不需要电风扇。即使地板有灰尘，只要打开阳台的窗户，以及另一边的气窗，就会有风吹过室内带走尘埃。刚洗完澡站在窗户旁，风就会咻地一下子把我的头发吹干。不过这并非只有好处，问题也相当多。

要是在窗户旁边挂风铃，就会因此响个不停而造成邻居的困扰。如果遇上强风的日子，风会直扑房间窗户而来，令我担心窗户玻璃可能会破掉。而在强风过后，阳台上就会满是被风吹来的树叶。

会被风吹过来的还不只是树叶。像是上头沾满泥巴，不知道是谁的上衣，裙子或裤子等等也会混在里头，一起落在阳台或是挂在窗边，我房间的阳台就像一面鱼网。就像渔船会用网子捕捉大量的小鱼，格子状的阳台会回收被风吹过来的各种东西。早上拉开窗帘，就看到男用运动短裤挂在自己眼前，就一个女高中生的生活住处而言，这是个很大的问题。

这些飞过来的衣物如果要丢掉也很可惜，所以我会把它们洗干净，再用熨斗烫过，然后将男性的衣服全部送给父亲。父亲不知道这是捡来的，所以很高兴地穿上别人的运动短裤。这些衣物里头有些是名牌货，送给母亲也颇能讨她欢心。有时我也会全身上下都穿着捡到的衣物出门，没有人发现我穿的衣服是被风吹来的。

在冬天即将来到的十一月六日晚上，还没上幼稚园的弟弟希望能跟我一起睡。我在被窝里头摸着熟睡弟弟的头，聆听窗户被风吹得颤抖的声音。风势随着夜深逐渐强劲，从外头传来的呼呼声也越来越大。

隔天早上醒来，我静静地下床避免吵醒弟弟。站在阳台前面，放眼望去是山丘下方辽阔街景，虽然此刻的天气晴朗到仿佛昨天的狂风像一场梦，不过阳台一如往常积了厚厚一层树叶。

我在树叶堆中发现奇怪的东西，因此停止打呵欠。那是个黄色的物体，形状是每边各二十公分的T字形。捡起来仔细一看，T字形横向的部分是螺旋桨的形状，纵向部分前端有个半球状的东西，可以像竖灯一样立在桌上。

乍看很像是竹蜻蜓，我马上就想到某个著名漫画里出现竹蜻蜓的道具。在那部漫画里头，有个来自未来，看起来实在不像是猫的猫型机器人，以各种道具协助不成材的少年主角。其中名为竹蜻蜓的道具，就是猫型机器人要飞到空中时所使用的著名道具。

以触感跟重量来看，无法确定是金属制还是塑料制品。回到屋内，我心想原来最近市面上有这样的玩具，今天在阳台拾获的东西还真奇怪。

在那个时候，我还没有察觉到那块挂在屋檐旁的白布。如那东西在我察觉之前就被吹到其他地方，井上京子就不会让整个市区陷入恐怖深渊了。

■■■1■■■

十一月七日星期五。

放学后被冢本导师叫去打堆。我跟男级任委员仓木同学一起完成工作后就离开学校。从学校走到住处大概足十五分钟。回到家跟妈妈及弟弟说声我回来了，随后把放在房间的竹蜻蜓玩具塞进侧背包里，再度出门。

“今天早上因为……所以有个竹蜻蜓玩具掉在阳台上。”

午休时间我在教师提到这件事，喜欢漫画书的井上京子就迫不及待地表示她想看看。

“松田，你不能把它带到学校来吗？”

“放学后我再回家拿，你就在老地方等我吧。”

“你人真好呢。”

“因为你有借我看《千面女郎》啊。”

我抵达位于商店街一角的废弃大楼时间刚好下午四点。那是栋盖在水果行跟玩具店中间，老旧的三层楼建筑。由于站前开了间大型百货公司，使得商店的客源顿时减少许多，数年前大楼里的店家通通消失了，如今只盛下内部空无一物的外墙，在夕阳余晖下染出成红色。

我避开他人的注意，穿越废弃大楼入口进入里头。一楼有裸体的服装模特儿人形，二楼有空框子。三楼则是放着办公桌。井上京子一如往常拉了张椅子坐在三楼光线充足的窗边。虽然因为她那副俗气的眼镜使我看不清楚她的脸，不过从她流到制服胸口的口水，我猜她应该在打瞌睡吧。

周围飘着似乎能深入鼻腔的柑橘清香。井上京子说这里实在太刹风景，所以去买来放这里的芳香剂。

就是井上京子告诉我商店街有一栋废弃大楼的。她说在认识我之前，只要放学总会来这里午睡。对她而言，这栋废弃大楼就像后山之于大雄是一样的意思。

“井上，醒一醒。我把午休聊到的东西拿来了。”

我摇晃着在柑橘香味中做着清梦的她的肩膀手背擦去口水之后，像是猫一样伸了个懒腰。

我从包包取出今早在阳台捡到的东西，井上把眼镜扶正，并以认真的表情看着我的手心。

“你看，怎么看都像是竹蜻蜓吧？”

我边说边将玩具送给她。

“每当强风过后，阳台常会有一些奇怪的东西。还曾经有中国的纸钞混在树叶堆里头。大概是被风吹到渡海而来的吧。不只如此喔，之前还有明年的报纸被吹到阳台上呢。”

“是明年的啊，因为上头的日期是明年的。”

就算我这么说，井上也没有露出惊讶的样子，只是轻声说着，是喔，或许曾有这样的事情吧。偏着头看我送给她的竹蜻蜓。

“上头有制作公司的标志，不过没听过……”

“是仿冒的玩具吗？要重视著作权喔.如果没有经过小学馆允许就制造出这样的东西,说不定会被送上法庭呢!”

“的确，得小心一点。”

“一点也没错，真得小心一点，我好想大声喊出来呢。要重视著作权！我们当然很重视这件事情吧？”

“是啊。咦……”

井上摸着竹蜻蜓的底部并露出奇妙的表情,所谓的底部,就是漫画里的角色在使用这个道具时跟头顶接触的部分.这个通常在漫画里没有说到的部分,她正以指头不断按着又放开。

“只要摸到这个地方,就会像吸铁一样吸住皮肤,这是什么构造啊。啊,这个地方有按扭。”井上指着竹蜻蜓下方如此说着。

正如她所说，内部有一个小小的按扭。按下那个按扭之后，螺旋桨忽然转起来，旋转速度有点超出玩具的范围。

好棒，原来真的可以动呢。虽然我如此心想,然而惊讶却在稍后变成疑惑。

“咦？”我不由得轻声说着。

井上拿着竹蜻蜓的那只手，就像被隐形的钓鱼线往上拉一样开始举起。她也露出不敢相信的表情，拼命要把手拉下来。然而她的手继续上升，终于使身高本来就不高的她垫起脚尖。

“这,这是什么啊!”很少在教室里头出声的井上京子,这次也喊了出来,她的手指再度按下竹蜻蜓的按钮,螺旋桨随即便停止旋转,要把她向上拉的神秘力量也消失了.

井上一屁股坐在地上,手握的竹蜻蜓也摔到水泥地上滚到一旁。

我朝竹蜻蜓走去，像是要摸毒蛇般，谨慎地把它捡起来。即使被摔到水泥地上，黄色的材料也毫发无伤，在透过窗口的夕阳下，散发着平滑的光泽。

“井上，我看到了……”我转身看着就这么坐在地上扶正眼睛的井上。“我应该……没有看错……”

我所说的是井上关掉竹蜻蜓之前垫着脚尖直立的状态。被竹蜻蜓向上拉的她，鞋子前端大概浮在空中五公分高。

其实直到一个月之前，我都没跟井上京子说过话。我们只是在同一间教室上课的同班同学。高中毕业之后彼此也毫无交际，变成路路人差不多等级的登场角色。

我平常担任二年A班的级任委员。我并不是喜欢以级任委员的身份为大家效力，只是觉得这样就可以跟老师打好关系，将来可以请他们在写推荐函的时候帮忙多说点好话。所以我在念高中的时候，就想过至少要当一次级任委员。

在漫画里头会有那种将担任级任委员当成责任跟义务，而自愿参选的年轻人。不过我身边并没有这样的奇人异士。

“有人要当级任委员吗？”在高二上学期的第二天，担任导师的冢本这么问着。

果然没有任何人举手。在安静无声的教室中，我笔直地举起手，随即造成教室里的一股骚动。

“那个人是谁啊？”

“是松田啦，松田梢。”

同学对我而言只是占据视野一角的背景。听到背景的一部分泄漏到我耳际的骚动声，我不禁觉得好像有风在摇动着枝叶一样。

就这样成为级任委员的我，从那天开始变成老师的走狗，努力执行勤务。我所做的事情无论怎么形容都像是狗在做的。比方在教室里头发现於蒂，就捡起来拿到教务员给冢本导师看。

“干得好啊松田,我给你一些犒赏。想要什么就说出来吧。”冢本满足地点点头之后说着。

“我不需要犒赏，请在我的升学推荐函里帮忙美言几句就可以了。”

“没问题，这你就不用操心了。”

“谢谢老师。”

“回去吧。”

“是！”

看到我们像是扮演黑心官员跟手下的戏码,有几名女学生出现反弹的声浪。名为冢本的导师是位教学男老师，长得蛮帅的,因此很受女生的欢迎。我是基于想自己的推荐函变得更好看这样纯粹又崇高的目的，而成为冢本导师的仆人，不过在暗恋冢本导师的女生眼中，我跟冢本导师就像是在调情。

我从没听过这些背景的一部分所说的反感话语，只要教室里头发生什么问题,我就会前往教务员室,向坐在桌子前敲着笔记型电脑键盘的黑心官员报告。一开始爱慕着冢本导师的女学生叫我“走狗”,接着在学校里头抽烟被发现而遭到停学的男学生则叫我”奸细”。

冷血奸细,警犬,老师直拨专线。我被取的绰号渗透到整个校园，不知何时已经没有人要跟我说话了。

有一天，我的书桌被写上猥亵的字眼。那是连讲谈社都禁止出版的色情文



章。由于这样的状况持续好几天，所以我在某天放学后以现行犯的名义连捕了躲在打扫用具机里的女性凶手。我抓着她的手腕要她去跟冢本导师自首，她就说，我恨死松田了！然后放声大哭。她以前曾经因为我的告状而被没收一部桌上型CD音响。虽然后来音响还她了，不过她似乎仍然对我怀恨在心。

就算没有朋友我也不介意，不过世上也没有人会喜欢跟路边的邮筒或行道树聊天吧。如果有人跟我说话我可能会觉得很烦。基于同样的道理，就算我在教室里没有聊天对象，我也丝毫不以为意。

那是在梅雨过后，某天放学之后的事情。

一如往常被冢本导师塞了一对堆事的我，心想这也是为了推荐函所以跟男级任委员仓木同学一起处理事情。结束工作向冢本报告过之后，心想该回家了，而返回教室去拿书包。

教室里还有几个女学生，她们围成一圈，把一名戴着俗气眼镜，个子不高的女学生在中间。似乎不是在玩什么火车过山洞的游戏，而是正在欺负她。

那些正在欺负女学生的人回头看到我出现之后，开始变得惊慌失措。我斜眼看着这一幕，背起书包离开教室，前往教务员室将这件事情向导师报告。

由于我之后就回家了，所以不清楚那个戴着俗气眼镜的女学生有没有挣脱受虐的苦海。何况我对此也不感兴趣，我只是跟上级报告而已，对于教室里所发生的事情，从来都不曾好奇过。所以在一个礼拜之后冢本导师提及时，我已经完全忘记这回事了。

"松田，关于上周四你报告有女学生受到欺负那件事，井上京子说她并没有被任何人欺负。"

冢本导师似乎是暗地里跟相关人士打听消息，进行着机密调查。他将手撑在教务员室的桌上，托着脸颊叹气。

"松田啊。"

"是。"我就像是被主人喊名字的狗一样回应。

"小鬼好难搞啊。"

我维持着注意聆听的姿势，心想原来那个戴着俗气眼镜的少女叫做井上京子，由于我觉得会浪费记忆体容量，所以全班同学的名字有一半我不记得。

名为井上京子的这个女生，总之是个毫不起眼的学生。如果我没有目击她受欺负，而且冢本导师没有说出她的名字，我大概直到毕业都不会记住她的名字吧。

因为有这样的事件，所以不知何时井上的身影开始进入我的视线范围。她跟我一样总是独自度过午休时间。不是在读书，只是戴着眼镜，手撑在下巴打瞌睡。有时候口水会滴到桌上，察觉的时候会连忙用手擦掉，不过每次都会被别人看得一清二楚，她流口水的样子还曾经被写在黑板上，害人笑到岔气。

没有人不嘲笑那副厚厚的眼镜。那就像是牛奶瓶底部那块玻璃，或只会在古早漫画里头才存在的眼镜。换句话说，就跟漫画中原始人吃的带骨肉块一样，在漫画中被夸大诠释的那种梦幻眼镜。这次担任插图绘制的小？健老师必须把这样的东西画出来，实在辛苦他了。

总之，我没有看过比教室里的井上京子还要丢脸的生物，她把课本抱在怀里，以驼背的姿势畏缩着移动到教室角落。她那个样子就像被暴风雨吓到的小动物。土里土气的马桶盖头，俗气的眼镜，大概是她想借由这样不起眼的外形跟不良少女们来往吧。

在井上京子这样的脱线人生中也有令人惊艳的一面，只要她取下那副俗气的眼镜，就有一张美丽的脸蛋。我之所以察觉到这个通俗老套的人物设定，是在她从午睡醒来，打着连旁人看到都不好意思的大呵欠时，会在短时间内取下俗气的眼镜，揉揉眼睛，然后再度把眼镜戴上。看到井上真面目的我想站起来指着她大喊，开什么玩笑啊！不过我已经是个大人了，所以还是忍了下来。何况这样的设定跟这篇完全没有关系，所以我根本就没有生气的必要。

不过知道她这一面的，只有偶然看到她打呵欠的我，其他同学几乎不会往井子京子的方向看去。她在教室内受排挤，只被当成在视线角落动来动去的碍眼生物。她的样子让周遭的人觉得她胆怯，甚至容易让别人看她不顺眼。对于精力过剩的思春期年轻人而言，她们在不安的井上身上找到了发泄精力的管道。

"松田，你的房间真是刹风景。不贴海报吗？"

"贴了也没用。只要打开窗户，就会被风吹走了。"

"放在房间角落的那根扫把是做什么用的？"

"那个从刚刚就一直黏在我脚边的小弟弟是？"

只要有客人来，裕也一定会抱住那个人的脚，他的前世大概是无尾熊吧。井上京子拖着他，很好奇地环视我的房间。我打开通往阳台的窗户，瞬间，开始变冷的十一月强风拍打我们的脸颊。井上拨着她被风吹拂的刘海，惊讶地说着。

"风真的好强。"

"就是这里，我在这里捡到竹蜻蜓的。"

井上京子拖着裕也探头看着阳台。喔喔，是这里啊。如此说着。由于早上没有打扫，所以堆积了大量树叶。

由于插入比想象还要漫长的往事片段，读者或许已经搞不清楚现在是什么情形了。如果要做个简单说明，现在是借由竹蜻蜓的力量把井上京子的脚尖垫高后的三十分钟。时钟指着下午五点，天色已经开始变暗。由于她很想在回家之前看看捡到竹蜻蜓的阳台，所以我才把她带回家。

这是我从小学至今，第一次带朋友回家。因此妈妈很欢迎井上来玩，不过她好像正要出门买东西。

"来，拜托一下。"

就像把包裹拿给快递一样，妈妈把裕也交到我怀里就出门了。距离爸爸下班回家还有好一段时间，所以家里只有我们三个人。

"松田觉得刚刚那件事怎么样？"井上看着阳台上堆积的树叶问着。我马上就知道她在说什么了。

我开始思考关于放在我书包里头黄色T型物的事情。现在仔细回想，就感觉那时看到井上的身体浮起或许是眼睛的错觉。虽然只要再按一次按钮就可以确认，不过我跟井上都已经不敢再按了。

此时忽然从阳台窗户吹进一阵强风。我连忙按住制服裙边，不过井上已经来不及了。她的裙子就这么盖住她的腿的裕也脑袋。掉在阳台上的树叶有三分之一被风刮进室内，树叶被刮到天花板附近，浮在空中，然后旋转着落到房里。虽然有强风吹进来并不稀奇，不过井上轻声说着，猫巴士经过了。而且表情相当惊讶。

随后我听到阳台传来固体掉落的声音，好像是掉到分量稍减的树叶堆上。我跟井上同时朝阳台看去，有个像是手电筒的东西掉在那里，不过由于颜色很鲜艳，所以我看来是个玩具。

"几秒钟前那里应该还没有东西……"

我这么说着。感觉那个手电筒是从黑暗中诞生的。我跟井上不禁靠在一起，面对这无法解释的状况，是我心生恐慌。只有裕也面露毫不在乎的表情，继续拖着井上京子的脚。

"不觉得这看起来像缩小灯吗？"

井上表情紧张轻声说着，并且试着让裕也放开她的脚。不过裕也一直摇头，所以她放弃了。所谓的缩小灯，是著名漫画里头出现的一种秘密道具，拥有可以把灯光照到的东西缩小的凶恶特性。

我为了捡起那个灯而走向阳台。在我蹲下身伸出手的时候，我有一种不祥的感觉。

"松田！"

我听到了井上的叫声。由于四周忽然变暗，因此我抬头仰望，一个像是巨大板子的东西正从我头顶落下。我连忙向后翻了一个筋斗，那扇红色的门就咚地掉了下来。如果反映慢一步的话，我就死了。真没想到小学时期被逼练习的地板运动居然会救了我一命。

我仰望着阳台上方的屋顶前端，有一块白布被勾在那里随风摇曳。那块布呈直径大约三十公分的半圆形，仔细一看是口袋的形状，似乎因为刚刚的强风把口袋吹开了。在我观察的时候，又有东西正要从口袋出来。

一瞬间，一个电话亭掉到阳台上。并不是玩具尺寸的，而是跟路边所摆设的尺寸一样大的电话亭，从小小的半圆形口袋中掉了出来。这么巨大的东西不可能被取进小小的口袋，然而我跟井上京子，以及抱着她的脚的裕也，确实目睹了电话亭从口袋里头掉下来的情形。

□文/乙一



鬼武者觉醒

第六话

众人在玄海的帮助下进入了阿伦的故乡——天狗界。在这里，一行人见到了武艺高强的甚四郎师徒。甚四郎在与天海切磋时打算将自创的能够战胜高级幻魔的本事教给天海。在甚四郎的指点下，天海终于慢慢领悟了秀次与普通幻魔的不同。

□责编/小沛

“老东西！竟敢戏弄我！”丸目藏人举起真一文字向老人斩去。这就是斩伤天海大腿的招数，但是老人没有一丝惧色，只是轻轻地抬起手中的竹杖，一抖腕，竹杖就像一条蛇一样，缠住了丸目藏人的刀，纵使丸目藏人有再高的武艺，却也抽不回自己的刀。

天海看得目瞪口呆，接着老人微微一用力。“嘿！”竹杖顺着太刀猛地向前戳去，击中了丸目藏人的身体。他就像一块小石子一样，从裂洞中飞了出去。

黑洞的洞口关上了，众人面前出现了一个异常美丽的森林——空气清新，小溪明澈，天空中的鸟儿也自由自在地飞翔，最重要的，这里没有战争的气味。

老人捋着胡须，笑眯眯地说道：“刚才那个家伙用的是童子切这招，没想到在人类的世界居然还有这么厉害的家伙，真是让人高兴啊！”说完，老人背着手，慢悠悠地走到天海面前。

“正如你所看到的，这里很安全。你们就慢慢享受享受吧。”

“是、是。”天海虽然嘴上答应着，但内心却依旧无法平静下来。

天海的身体里流着鬼之一族的血，但人类世界以外的世界，他知道的只有“幻魔世界”。

“这是……哪里？我想应该不是人类的世界吧，但是……”

在这个世界里，天海感觉不到邪气的存在。即便在人类的世界里，多少也存在一些因欲望或是愤怒产生的混浊之气。这到底是一个什么样的世界？天海看了看身边的阿伦，发现她的表情就像回到了故土，眼神里充满了兴奋。

“阿伦，你知道这个地方吗？”

“嗯！好久没回来了……这是我的故乡。”

“故乡？”

“当然了！我又不是从石头里蹦出来的。虽然我们一直帮助鬼之一族，但根本上还是有区别的。”

阿伦欢快地说道。老人看着她，笑呵呵地说道：“我想起来了。你是受鬼之一族拜托，在人类世界出生的小姑娘。”

“您说的没错，不过爷爷您真的认识我吗？”

“要说完全知道倒也不是。不过生活在这里的其他人应该认识你。”老人说完，看了看玄海。“这样下去就危险了，也不知道能不能救得了他。你们也来帮忙！”

森林很深，一眼望不到头。这时一个男孩充满朝气的声音顺着风传了过来：“喂！师父！我来了！”

天海愣了一下，老人和蔼地笑了笑。“他是我的徒弟，叫风丸。”

老人的话音刚落，一个少年伴着风声出现在老人身边，身上穿着用草编的衣服，外面套着一件用鹫的羽毛编织的外套，背上还背着一把太刀。

天海看着少年的脸觉得有些眼熟，少年看着天海有些疑惑的表情，朗朗说道：“您就是南光坊天海大人吧，我叫风丸。受伤的就是这位先生吧。”风丸说着，快步向玄海走去。他看了看玄海的伤口，皱起了眉头，快速解开随身携带的布包拿出了药。

正准备进行治疗时，风丸看到了一旁的阿伦，用训斥的口吻说道：“你愣什么呢！要是没事就赶快来帮忙！这可是你们的救命恩人！”

“你、你说什么！你这个可恶的小鬼！”

“你不也就是个小丫头吗！别那么多废话，赶紧打点水来！”

阿伦有些恼怒，满脸通红。但是看到玄海现在命悬一线，急忙向附近的小溪跑去。

老人看着阿伦的背影，向玄海走去。“好久不见了，玄海。这次干得不错。”

“甚四郎大人，又见到您了……我是受十兵卫大人的女儿、玉子殿下的委托，想请您帮忙……”

“我知道了，你就安心养伤吧。”

老人拍了拍玄海的头，转向了天海。“现在人类的世界出了大事。你除了幻魔以外不伤害任何生命，这个想法虽好，但这样的你无法战胜拥有邪恶之心的人类。”老人的话刺中了天海的心痛之处，他没有回答。

“不过你不用有什么想法，我会教你一个好方法的。”

说完老人背着手向远处走去，天海急忙起身追在身后，一边走一边问：“老先生，您是什么人？这又是哪里？”

“你没听阿伦说吗，这里既不是人界也不是幻魔界，是天狗之里。以前我曾去加贺国游玩过，我的名字是草深甚四郎。”

老人笑着拍了拍天海的肩，继续向前走去。一场较量正等着天海……

“呵！哈！”

天海的叫声传到了九霄云外。他以击破一切的气势，舞动着法棒。斗气集中到法棒上，金色的闪电四处游走。他将全身的力气集中起来，用法棒卷起旋风，突然间又将法棒向下打去，使出了必杀一击。

“看到了吗！那就是天海的必杀技！中了这招的幻魔还没有一个能留下全尸！”

在一旁观看的阿伦握着双拳欢声高呼着。但是风丸却在一旁哼了一声：“那是因为你们遇到的幻魔都是些修炼不到家的废物。”

“你这个家伙！”阿伦恼怒地说道：“戏弄人也要有个限度！”

“不信你自己看!”风丸向天海那边指了指。

天海舞起的旋风夹杂着金色的闪电，无论多么高等的幻魔都受不了这一击，但是甚四郎却很轻松地就躲开了。他就像一片飞舞的羽毛，轻轻一闪就避开了天海的必杀技。

天海抽回法棒，回转身体准备再次出招。但就在他转身的一刹那，甚四郎轻轻地举起了木刀——之所以说轻轻地举起，是因为在旁人看来甚四郎几乎没用什么力气，但是木刀却以极快地速度向天海的颈部刺去，在即将刺中的同时贴着天海的脖子停了下来。

“我……输了……”一场完败。

“不可能！这、这是因为天海还没有使出净化师本来的能力！对方又不是幻魔，他也没用鬼之力，这样不公平！”

风丸不屑地说道：“谁说的，师父也没使出真正的功夫！”

“你、你师父真正的功夫是什么！”

“我师父说那是和天海大人的鬼之力完全不同的东西，我不知道鬼之一族的事情，所以具体的我也不清楚。”

“什么啊！你根本就什么都不知道。”

阿伦嘴上很硬，但亲眼看到天海输了，也说不出别的什么了。

“天海！加油啊！”阿伦大叫着，脑袋突然被长枪的尾部打了一下。

“疼死了！你干什么啊!小菊！”阿伦疼得眼泪都要留下来了，她生气地看着身后的雏菊。

“阿伦，你的心情我很理解。但是他们现在正是比武的关键时刻，你在怎么叫也没人听得见。”

“也许吧，但是我一直都和天海并肩作战。现在天海在比武，我给他加油不也是理所当然得吗！”

“有点道理。但是现在甚四郎先生是在训练天海让他变得更强，这种时候你和风丸在这里吵架是不是不太好啊。”

“就是就是，还是雏菊姐姐明白事理。”风丸在一旁应声附和。他看着雏菊，继续问道：“雏菊姐姐，你怎么样？以前是不是也有人经常陪你练枪？”

“嗯，我想起以前父亲陪我练枪的情景了。”雏菊的脸上尽是汗水，看起来很疲劳。但是疲惫的脸上却充满了充实感。

远处出现了几个身影，有男有女，都拿着刀枪。除此以外，每个人的身上都长着像鸟一样的羽翼。

雏菊看着阿伦，继续说道：“从我的角度来看，哪怕只有今天一天，天海先生的势力也会大大增强。”

“天海本来就很强了，根本就不需要什么练习。”雏菊无奈地看着倔强的阿伦，说道：“不过，天狗界和我想象的完全不一样。在人类的世界里天狗不是什么好词……”

“我知道。”风丸看着远处的天海和甚四郎说道，

“鬼、幻魔还有我们都有各自的成长道路。鬼住在地上，幻魔住在地下、鬼就是鬼生的，幻魔就是幻魔生的对吧？”

“但是，最近也有例外，有些家伙把人或是鬼改造成幻魔，追求究级的力量。你遇到过这种幻魔吗？”

阿伦有些得意地问风丸，她想起了与秀次的对战，虽然输得很惨。雏菊



没有理会阿伦，向风丸问道："天狗有什么不一样吗？"

"嗯，虽然具体的我不太清楚，但据我所知天狗都是由人变的。"风丸左手叉着腰，右手指着自己，一脸的得意。

"人类会因为所经历的各种事获得各种能力，如果能运用得当就可以超越人类的界限，年纪不会增长，也不会轻易死去。"

"这么说，你就是这种人喽。"雏菊佩服地说道，风丸得意地耸了耸鼻子。

"我的师父也是。以前他在加贺国进行剑术修行时遇到了一个天狗前辈，从那个前辈那里学到了很多东西。所以他通过修炼超越了自己的极限成为了天狗。他现在寻找有剑术天赋的小孩子，收他们为弟子。也就是我们。"

"哼，说来说去你的修行还没结束，也不是什么天狗嘛！"阿伦打断风丸的话。

"你的修行不也没结束吗！明明自己就是个鸦天狗还老说别人！"

"我喜欢这个工作才一直做到现在的！对年长的人你要注意自己的用语！"

你一言我一语，二人吵得不可开交。雏菊急忙挡在两人之间，向阿伦问道："你，年长？还是鸦天狗？我之前听说你是比睿山的僧尼……"

"这个……别问了，谁都有自己的秘密不是吗？"阿伦有些慌张，急忙转换了话题。"算了，不和你吵了。我们的确需要你们的帮助，而且天海不再强大些的话也无法打倒关白……你的师父现在打算做什么？"

"关白秀次就是那个把自己变成幻魔的人类吧。天海先生面对幻魔时自己就会变成鬼，但是面对人类时却总下不了手。面对那种抛弃一切的对手，这样是永远也赢不了的。所以我的师父准备向天海先生教授战胜这种对手的武艺。"

"战胜变为幻魔的人类的技艺……真的有这种武艺吗？与打倒纯正幻魔的武艺不同吗？"阿伦急切地问道。

风丸得意地指了指甚四郎，说道："好好看看吧！这是我师父独创的功夫，而且是在他还没有成为天狗之前就自创出来的。要多厉害有多厉害！"

天海掌握的必杀奥义并不少，但大部分都需要鬼之力，所以对手是人类时经常下不去手。如果现在能学会以人类之身打倒幻魔的武艺，那就不会再有任何限制。

"秀次刚刚变成幻魔不久就已经很强了，不知道以后会不会变得更加强大……最重要的一个问题就是，现在太阁应该已经知道秀次得到了幻魔之力，普通的军力已经无法打倒他了。"

如果是这样，那么秀吉为了对抗秀次一定会解开幻魔的封印，日本的六十余州将会变成幻魔大军相互争斗的魔境。到时候区区几人的净化师对他们来说根本构不成问题，就算加上能够打倒幻魔的武术家也是一样，人数上的劣势太大了。

"到底是什么样的招式啊，小菊。"阿伦充满期待地问道。

"我也很感兴趣……不过我可不喜欢'小菊'这个名字。在外面我叫名护屋山三郎。"

"但是，现在又没有外人。所以还是叫小菊吧，这么叫也显得可爱。"

雏菊无奈地耸耸肩。"随你的便吧。"

三人之间的对话天海当然是什么也听不到。这还是一个使用木刀进行练习的年代，因为如果击中身体后皮开肉绽危及生命的话就不能称之为练习了。现在，天海站在清流中，面向着甚四郎。二人举着木刀，一动不动。甚四郎看着天海，说道："你不擅长用刀啊。不过虽说你拿手的是棒法，但以我看你也有用刀的天赋。"

"不，我……"

甚四郎看着揶揄的天海，好像察觉到了什么，继续说道："我觉得最能发挥你力量的还是刀。不过到底如何还要看你能不能抛弃现在自身上的约束。武艺只能用身体来学会，你要摆脱心里上的束缚。"说着，甚四郎的"气"发生了变化。

天海与武艺达人交手的次数并不少，在剑锋交错的一刹那，对方的"气"发生变化的情况也体验过多次，但是甚四郎"气"的变化所带来的感觉与之前任何一个人都不同。

大多数人在变化的一刹那会让对方感觉自己"变大"了。或者说只是兵器变大了，而自己则隐藏在兵器的后面。

但是甚四郎不同，他的"气"变化时，整个人的存在感就消失了。用眼睛看，甚四郎确实就站在那里，但是气息消失了。就像气味被风吹散了一样，存在感和威压感慢慢地淡去。姿势也没有任何特别之处，右手持刀，自然下垂。

天海盯着甚四郎，自己却一动也动不了。

雏菊看着二人，感叹地说道："现在天海大人发出的'气'很强大，但是他的'气'只是从甚四郎大人的身体穿过去而已。因为对方没有用'气'和他对抗，所以天海大人的'气'对甚四郎大人形不成威胁。"

"啊，真是这样吗？"阿伦目不转睛地看着远处的二人，但什么也没看出来。

"是的。不知道天海大人会采取什么行动。是等待机会还是突然发动攻击，但是……"

雏菊的话还没有说完，甚四郎淡淡地说了一句："请接招。"

只见甚四郎右手所持的木刀消失了，接下来的一瞬间，天海觉得自己的头顶被狠狠地击中了，身体好像要裂成两半一样。但是一瞬间，天海又恢复了意识，他看了看自己的身体，丝毫没有受伤，但那感觉就和被真刀真枪砍中一样。

"草甚先生，刚才那一招，到底……"

看着茫然的天海，甚四郎有些得意地说道："我刚刚看到了你的'心'，被击中的就是你的'心'。就是我独创的深甚流中的一招，叫做'水镜'。"

"秘剑《水镜》……"天海好像悟到了什么，继续说道："是斩击心的招数吧。我的招数里也有将身体和心作为一体攻击的招数，但是怎么看都和您刚才那招不同。"

"谁说的？我刚才那招也可以攻击身体。但是，刚刚我没有攻击你作为'人'的那一部分心。要想对付由人变成的幻魔，除了这招别无他法。"

"保留人的心……"茫然从天海的脸上消失了，取而代之的是自信的喜悦。

甚四郎的脸上也露出了满足的微笑。

"呵呵，你的表情不错啊。听好了，天海先生，现在你要好好想一想人类与幻魔的不同之处。"

"人类与幻魔的不同之处？"

幻魔的身体很结实，运动能力也很强，遗传也和人类一样，每代都有不同之处。类似人类的，类似野兽的，类似昆虫的，千差万别。甚至其中还有无机物。他们拥有人类永远不可能拥有的，各种各样的妖异能力。喜欢杀戮，性格残忍而暴虐。但是这些都不是根本上的差别。

"要说残忍的话，不用说幻魔，人类中也有不少这样的家伙。外形确实不同，但如果想想人类与兽鸟鱼虫的差别，外形也算不上什么。说到能力，虽然幻魔远在一般人之上，但人类中也有像你这样继承了鬼之血，拥有卓越能力的人。"

"确实如您所说……那么，到底是哪里不一样？"

"是幻魔的行为。他们并不是说因为这样考虑了所以才这样做。对于他们来说，只有侵入人类的世界，将幻魔的世界和人类的世界全部夺到手才能生存下去，所以幻魔才会有那样暴虐残忍的性格。"

甚四郎顿了顿，继续说道："人类就不同了，做什么都会先经过考虑才付之行动。就像现在的关白，虽然变成了幻魔，但并不是天生的。有什么行动之前，一定会先经过考虑。现在他人类的那一部分的心肯定还存在着。"

听着甚四郎的话，天海突然想起了在奥之院秀次愤怒的语言。那就是对叔父秀吉的怨念。

秀次抛弃了三好这个姓氏，来到了丰臣家，进而坐上了关白之位。他一定深信，秀吉把丰臣家的未来都托付给了自己。于是他努力迎合叔父的期待，无论是大军的调集，还是困难的作战。但是结局惨败，进而被人斥责没有大将风度。然后又拼命学习文采与武艺。

可是，自从秀吉生下了秀赖之后，秀次被渐渐疏远了。不断有罪名落在自己头上，手中的权利也被一点点剥夺，关白之位早晚会从自己手中被夺走。秀次为此日夜苦恼。当秀次得知，秀吉想要自己的命时，他终于认真起来，想要得到能与秀吉对抗的力量。

天海觉得秀次很可怜。他的内心，一定会在表情中显现出来。

甚四郎看着深思的天海，满足地笑着说道："看来你已经察觉到了。剩下的就只有靠你自己了，好好练习吧。"

说罢，甚四郎结束了练习。

此后数日，众人一直呆在天狗界。

（未完待续）



寂静岭 Vol.09

潜伏在记忆深处的恐怖回忆

□责编/北斗

分头赶往达里娅所说的两个魔法阵所在地，哈里见到的只是能够凭空消失的少女阿莱娅，另外一边，希比尔则遭到未知生物的袭击并被附身，这险些要了赶过来的哈里的命。再次来到里世界医院后，哈里见到的，则是早已死去的护士丽莎……

"我叫丽莎·加兰，你叫我丽莎就行。"哈里想起刚见到丽莎时她开朗的笑容，那是一个可以抚平心理创伤的笑容，似乎是神一样把不是信徒的哈里的灵魂拯救了一样。达里娅·吉尔斯跑到哪里去了？哈里不知道如何发泄心中的怒火，他现在的肺都要气炸了，必须找到达里娅才能稍微减弱心中的怒火，哈里从头到尾都被达里娅骗了。那个少女——阿莱娅怎么会是恶魔，达里娅才是彻头彻尾地恶魔！虽然还不清楚到底是怎么回事，不过可以看出来她对自己女儿的围追堵截就是为了利用她，如果这是真的话，那么雪莉也一定是被她抓住了。这不就是同阿莱娅一起，作为什么宗教崇拜仪式的供品，奉献给他们的神吗？说不定，达里娅她——就是寂静岭发生奇怪变化的元凶！丽莎也成了这场仪式的牺牲品。哈里似乎能感到自己的胸里，一股紫黑的恨意从小腹两侧直窜到他的胸腔中，他头一次感觉到想要杀人时的冲动。哈里要亲手惩罚达里娅，就像是雨水冲刷掉街道上的肮脏一样，他就像是完全沉溺于一种失望的感情一样——

妻子朱蒂的模样拯救了当时的哈里，那是交通事故后朱蒂躺在医院床上临终前的微笑。"忘掉它吧。"朱蒂这样地小声说道，对哈里说，忘记自己对罪犯的恨，失去亲人的悲哀，要同往常一样地活着……。哈里后来也明白这些，把多余的感情投入到对犯罪小说的写作中，并且得到了作家这种别人对他的称赞。所以，现在又是朱蒂的笑容劝解了哈里，他让哈里重新冷静下来，仔细考虑如何救出雪莉。不知是否房子里的死人也已经累了，她的哭声停止了，这样也可以让哈里稍微感觉到一点安心，他打算过一会再回来诊察室里。

一楼的走廊几乎已经腐朽透了，金色网状的板子已经脱落了，越过它可以看见里面最底层，现在从诊察室外面只剩下最后一条通道。电梯的门自动打开，又像是有看不见的邪恶正在指引他的方向……就算是火海，哈里也只有向前行动了。数次把哈里引诱到奥柯密拉医院里的秘密一定就在眼前，可以揭开一切疑问的钥匙，可以找到雪莉的线索，一定就在医院里，哈里这么想着，下定决心后乘上电梯。

按照达里娅所说"黑暗侵蚀"，医院里的情况比上一次来时要更加恶化。电梯停止的走廊里，门的颜色都是灰色，墙壁上、地板的金网上，都像是被火烧过一样的青灰色……越向前走，颜色就会越灰。医院的结构也不一样了，哈里恍惚觉得也许是记忆出现了问题，感觉这个走廊已经不是医院的那一条了，而不知通向什么地方。实际上，当哈里刚刚来到走廊是，就突然惊讶自己，好像来到了密多威弛小学，那里孤零零地放着一个桌子，上面写着"去死吧"、"魔女"之类像是恶作剧一样的话……而且不可思议的是在汽车旅馆睡觉时做的梦中，那些小孩子欺负少女时唱的歌就是同恶作剧一样的话。

一张页面泛黄的报纸铺在地板上，上面的标题吸引住了哈里的注意。"六间房子烧毁"、"发现阿莱娅·吉尔斯（七岁）的尸体"哈里不明白，阿莱娅在七岁时就已经死去了？看到她时不是都已经长成少女了吗？混乱……这里的一切都让哈里感到困惑，没有一种是符合逻辑，在现实里真正存在过。可是，在幻想里就很容易了，这里是谁幻想中的世界……那么"黑暗侵蚀"也是发生在梦里了？反复不安地思索某一个问题这种情况，再一次出现在哈里的大脑里。他有些怀疑是否在交通事故后，大脑受到冲击而自己还沉溺在自己的幻想当中，但是他马上挥走这些想法，逃避自己不相信的事情，拒绝自己没有经历过的思考，这就是哈里的弱点。

边逃避这种想法，哈里边在如同迷宫一般的房间里搜索。奇怪的房间，没有窗户如同密室一样，房间只有一个放在角落里的桌子。哈里有些胆怯，使用电筒向房间里照射，天花板上只简陋地挂有一个没有灯罩的电灯泡，只有疯子才会住的房间。墙壁和地板上满是涂抹如同涂鸦一般的笔道，其中有记号和文字……全部都是与学校桌子上一样的骂人话，和咒语一样的句子。密室里不但给人一种呼吸沉重的感觉，也给人一种神圣不可践踏的气氛，这里似乎曾经在很长的时间里囚禁过什么人，应该也是精神病患者吧。但是，这里连窗户也没有安装，怎么能作为病房来使用呢？仿佛心里的某根神经抽动了一下，哈里忽然想到这里会不会是某个人心中的写照，同现实模型交叉反映出来的混合体，这里应该是反映了谁的心里——如同心理素描一样的映像。

哈里用电筒照射房间各个角落，他听到有人轻声哭泣的声音，在桌子的下面，有一个背对着哈里的背影，她孤独地蹲在地板上。"阿莱娅？"哈里出声询问，不对，他想，这是个比阿莱娅小很多的女孩。难道是……"雪莉！？"女孩的样子开始变得模糊，没有回答，背对着的女孩不见了。哈里眨了一下眼睛，以为是错觉，是不是躲进黑暗中藏了起来，然后跑到其他的房间里去了呢？哈里只好再搜索其它的房间。

外面传来清脆的声音，走廊里不只有自己一个人，是护士或者是医生？口袋里的收音机发出噪音，哈里打量了一下四周的环境，然后赶忙随便打开一个房间的门走进去。有一台电视，病房里有电视非常正常，可是还有录像机等设备就不太对劲了，这应该是什么重要人物的个人病房吧。这里还亮着灯，可见还有电力供应，机器的播放口里也插着放进去一半的录像带，是让来人坐下来看的意思吗？"看吧。"哈里对自己说，而且他也想从里面找出噩梦的主人到底是谁——哈里按下播放键。随着电视里面传出来的是熟悉的声音，是丽莎，她安详地坐在椅子上，面对着哈里——或者是摄像机——说着话，感觉就像视频日记。"不知道为什么，一直是高烧状态，总是闭着眼睛，只能听到微弱的呼吸声……""皮肤差不多都已经烧没了！一旦在换绷带时，鲜血和浓水就会立刻流出来！可是……可是……为什么还要她继续活下去？"

谁被烧伤了？记起来了，丽莎也说过达里娅曾经放火烧死过自己的孩子——报纸上面也有说，阿莱娅死亡的消息。原来阿莱娅没有死，她还秘密地在医院里治病。为什么？为了什么？"医生让我照顾她，可是怎么想都觉得奇怪……受了那么重的伤，还让她活着，还不准对她治疗！""我想向大夫辞职，我已经……不想再在这里做下去了。"哈里想起了考夫曼医生，他是院长，也许是他指示人秘密在这里照顾阿莱娅。"浴室的莲蓬头里流出鲜血，怎么也停不了……""我感觉恶心，想要吐，但是吐不了，胃里已经没有东西可以吐了。""我已经呆不下去了，我不能同外人说话，因为有规定，如果可以让我……""有没有药啊，有人可以帮……"最后的声音已经奄奄一息了，让人联想到毒品中毒者，气色苍白的丽莎似乎在忍受巨大的痛苦，最后她在摄像机画前倒下，背影是无穷尽的走廊，然后是白哗哗的画面，视频日记结束了。

看到的都是不舒服的东西，哈里现在非常地忧虑。这不就是丽莎慢慢死去的日记吗？为什么要我看这样的东西，是恶魔吗？——不，我想错了。"它"不是想让我知道丽莎的事情，而是要告诉我关于"她"。

发现被烧死后的——她。

之前曾出现过的——她。

向达里娅称妈妈的——她。

所有的她全都指向阿莱娅？

恶魔的真正身份就是阿莱娅？

哈里好不容易找到电梯，回到一楼，他要去走廊里最深处的那个房间里面看看。那是个有特殊的东西的房间，那是个同普通病房相似的单人小型房间，那是个给儿童准备的房间。眼前的房间不能说是给了哈里一种模糊的记忆，而是一种活生生的感觉——就像回到家一样，哈里还有那么一丝错觉，不清楚自己是否已经回到了家。这里的摆设和雪莉的房间摆设一模一样：床、桌子、书架、还有它们上面的物品、挂在墙壁上蝴蝶的标本、壁橱里面放着的儿童衣物……无论是摆设还是位置全部一模一样。还要包括散落在地板上素描册子的画纸，上面也是雪莉画过的图画。哈里控制不了自己身体的抖动，眼泪也从眼眶里涌现。房间里的味道使哈里想起雪莉，他的胸部不停地起伏，手指也开始颤抖——哈里趴在地板上，大声地呜咽起来，旁若无人地、抱着自己的肩膀哭了起来。

哈里抬起头，想要再看一下这个房间，他看见一件蓝色的衣服，同阿莱娅穿过的款式一样，只不过有些小，哈里已经记不清是否给雪莉买过一件这种衣服。哈里开始感觉到这里同雪莉房间不一样的地方，好不容易控制住自己的情绪，哈里来到本应该是窗户的地方。这里本来是一个向南的窗户，从二楼可以看到院子里面花草树木，现在，原来窗户的位置已经被一扇门的位置占据了。门框上已经生满了铁锈，似乎这里曾经秘密保存过什么东西，哈里开门时传来刺耳的摩擦声。

第七节

推开门，一阵凉风让哈里打了一个哆嗦。哈里确实感觉到很强的风，可是他的头发一根也没动，穿在身上的外套和裤子，也没有觉得有风吹过。那是吹过哈里心里的风，各种想法、混乱的思维，都像飓风一样刮过哈里的心。"计划成功了，现在就寄宿在胎儿体内。"脑袋里突然出现的谈话场

面就像是哈里自己经历过的记忆一样清晰，这是达里娅·吉尔斯同三名男子谈话的画面，谈话的位置就在病房，是有阿莱娅的照片那一间病房。他们围站在躺在病床上的阿莱娅的旁边，阿莱娅似乎已经睡去了，他们中间的一名男子便是考夫曼医生。"但是还不是完全体，我们只有一半的灵魂，这样种子不会觉醒。""即使是残缺的灵魂也会包裹住种子，意识也会被封印住。""这个孩子怎么都不会生产出神了。""是因为突然的逃避，使灵魂的另一半丧失的原因吧……因为身为圣母本身死去的话，那么神也就无法出世了，所以，在进行降神仪式之后，身为母体的圣母也不会死去，如同寄宿在她体内的种子一样。""进行仪式之后也没有用，你说错了！""不，只要我们不让她死就……。只要我们联合起来，借我们自己的力量就可以办到，没有关系，你们遵守协议。"

"放心吧，关于迷幻剂的事情你没有问题吧？""你也放心吧。""你不要背叛我们。""……但是在目前，我已经尽了最大的努力了……快要支持不下去了。如果还不能找到失去的灵魂……""我可以使用咒语，只要这个孩子忍受不住痛苦的折磨，那失去的灵魂就会出现！""可是那要多少时间啊？""为了创造出理想社会，我不惜任何时间。"原来达里娅和考夫曼她们有这种联系，果然还是同迷幻剂有关系。哈里立刻开始憎恶起了考夫曼，可是对达里娅的怒气则更大。她的笑声让哈里越发的讨厌，这种人竟然把自己的女儿作为完成计划的工具，达里娅如同没有人性的冷血科学家一样，看着自己的女儿如同看着实验用的小白鼠一样。进行邪恶的仪式？还使用自己的女儿？恐怖的想法让哈里感觉通体冰凉，他自己似乎正在承受达里娅施与阿莱娅的痛苦，还看到了阿莱娅的叫声。

妈妈！妈妈我好热啊！妈妈救救我！燃烧着的火焰，从房子里冒出，阿莱娅在哭……

少女的皮肤正在燃烧，她身上的痛苦宛如哈里曾经亲身经历过一样，哈里在幻想中自己的皮肤也正在燃烧……

他跌到在地板上，痛苦地扭动着自己的身体，曾经所有的痛苦经历和惨痛教训，现在同时的从哈里心里涌现出来，扩散出来。哈里陷入了幻觉之中……如果自己被黑暗的记忆侵蚀，那么他就再也无法变回一个正常的人。哈里要拯救自己，必须要集中意志。哈里屡次从黑色的痛苦意念中跑出来，又屡次因为没有找到新的出口而再次陷入意念中，脑袋反复地摩擦地板，哈里想他怎么办是向前还是向后，哪里有地方可以让他去——

爸爸。有人在呼唤我吗？爸爸，在这边。雪莉呼唤哈里的声音。还是风，但是清凉舒服的风，她把痛苦的意念也一起吹跑了。

那时还是刚刚见面，在还没替雪莉取名字的时候，她圆滚滚的脸上露出婴儿特有肥胖，白皙的笑容。"好可爱啊，会是谁扔的呢……""你看婴儿包裹的好好地，这么漂亮的婴儿母亲她……是不是出了什么事？""可是，只把她放在这里，我们偶然经过。""不是偶然，这是老天安排的，一定是这样。""什么？""这是神赐给我们的礼物。""奇怪，这不太像是你的想法。""你不愿意我们照顾她吗？""非常愿意，只要我们照顾，永远也不会抛弃她。"抱着婴儿的是哈里的妻子——朱蒂。朱蒂身体有病，无法进行生育，虽然两人已经结婚数年，可是他们仍然像刚刚开始恋爱的人一样，每周末都要进行夫妻间的约会。七年前，那时的朱蒂对于到户外野餐有很大的兴趣，所以他们经常去附近的自然公园，某一天，在公园墓地的一个地方，发现了被抛弃的雪莉。

哈里好不容易摇晃地扶着墙壁站起来，他的脚步还有些不稳，无论如何哈里是从幻觉中逃了出来，得救了。反而是需要救助的女儿帮助了爸爸，"谢谢。"哈里在自己的心里轻声地对雪莉说。这回该轮到我救你了，这次，一定要救出你！你等一等。

哈里沿着黑暗的走廊继续前进，无意中哈里发现四周的墙壁上和地板上已经没有了金网，变成了正常的混凝土和木版。黑暗渐隐，眼前是常见的房屋建筑，这里是地下室通向一楼的楼梯，扶手的对面，楼梯之间的平台上面有一对母子正在争吵。"不，这次绝对不行。""你好好听我说的话！""不行，我这次只要一点点儿妈妈的力量就行。""我不能同意你这种请求！""这也是为了你好，这样我们可以变得舒服一点，你再好好看一看。"——达里娅和年幼时的阿莱娅。

哈里知道他又来到了另一个场景里，对方都是幻影。可以看到阿莱娅在学校里受到的都是别人的侮辱和虐待，同学们不光管她叫巫婆，还在她桌子上用刀刻满了脏话，中午吃饭的时候用口中的秽物唾弃她，使用铅笔尖扎她，用投过拖布的脏水泼她，有人伸脚把她拌倒……"妈妈成为了圣母，成为了神的妻子之后，就没人可以欺负你了，也没人可以愚弄我们。""我没有特殊的要求，只想要……"达里娅叹了一口气，她遗憾地瞅着阿莱娅。

"原来是这样，那么是妈妈弄错了。""你知道了？""嗯，我很清楚，你怎么到现在才会明白？为了复活，为了得到能够复活时需要的，足够、充分的力量，我们需要一个能够生育的女人。而且必须还是我的人才行！""妈妈？"阿莱娅困惑不解地，望着露出神秘微笑的达里娅。幻影消失，四周再次为黑暗包围，哈里似乎又来到了永远没有尽头的走廊里。马上，就在前方，好像有门打开，弥漫着妖冶的味道——里面就是噩梦的源头。

第八节

门的里面摆着烛台，燃烧着摇曳的蜡烛，几个烛台围绕着魔法阵，还包括中间的少女。

哈里眼中的景象，包括整个的气氛和摆设，都和他在密多威弛小学地下锅炉室看过的幻觉一模一样。少女穿着限制行动的衣服被绑在汽车椅子上，嘴里还被塞住东西，她旁边还站着一个人……

可以感觉到或者闻到，房间里到处都充满邪气并且臭气熏天。哈里的喉咙和鼻子似乎受到了什么刺激，呼吸有些困难，甚至能感觉到这种臭气已经被吸到了肺里。哈里扭扭脖子，活动一下有些僵硬的身体，他昂起头，仿佛完全不在乎这阴森幽闭的房间似的，然后一步一步地踏步前进犹如深渊一样的房间里。

"哎呀，没想到你还可以找到这里来。"伫立在魔法阵外烛台旁边的人，笑容从满是皱纹的皮肤里溢出，达里娅·吉尔斯对于闯入者哈里毫不震惊，只是发出了略带嘲笑的叹息声。她好像感到很好笑，目中无人地看着哈里，尽管有一把来复枪对准了她。"雪莉在哪？"

"哟！还没有发现吗？你都见到好几次了呀。""你、说、什、么？""不就在那边吗？"顺着达里娅的目光扫视到魔法阵——同被绑的少女一起，在她旁边也站着一名没有一点鲜活生气的少女……。哈里糊涂了。她们两个看起来都要比雪莉大很多，汽车椅子上少女的脸如同死人一样苍白，长得与雪莉一点都不一样。那么另一个少女……是阿莱娅。

"别开玩笑！""身为神的侍者——我从来都不会撒谎。""你说谎！""我没有撒谎。只要你知道了整个故事就会明白了。""我知道你是个恶魔。""否定我是人才会是恶魔，阿莱娅背叛了我，然后逃跑。""你想做什么，把自己的女儿……"

"这是被选择者的命运——喝了我的鲜血后，阿莱娅也拥有了延续生命的特殊能力，是远远高于我的力量。因此她作为圣母，将要负担生下神，使神重现人间的任务，这样，这个古老的世界将要被新世界所代替。"

达里娅完全陷入了自我陶醉之中，她就像站在座无虚席的会场里，一个人滔滔不绝地面对听众演讲自己的题目。当整个演讲结束，寂静的黑暗中似乎随时会响起如雷鸣般的掌声，哈里感觉脊梁骨已经被冻住了。

（未完待续）



新作游戏发售表

不管怎么说，这期发售表上最引人关注的还是PS2《战国无双2猛将传》宣布发售的消息吧。就在大家都以为KOEI的“无双分装骗钱法”已经有所收敛时，这款作品在毫无预料下发表，实在令人吃惊不小。不过，《战国无双2》本身就是一款完成度很高的游戏，此作的续篇得以问世，惊奇之中还是有着不小的惊喜的。 □责编/蓄子

PS2

6月25日			
The Bigs	The Bigs	SPG	2K Sports
哈利·波特与凤凰社	Harry Potter and the Order of the Phoenix	AVG	EA
6月26日			
变形金刚	Transformers: The Game	ACT	Activition
料理鼠王	Ratatouille	ACT	THQ
6月28日			
十次元立方体密码 生存游戏	十次元立方体サイファー -ゲーム・オブ・サバイバル-	AVG	Views
混沌都市	アーバンカオス	ACT	SPIKE
★超级机器人大战OGS	スーパーロボット大战Original Generations	SLG	BANPRESTO
新世纪福音战士 战斗交响乐	新世纪エヴァンゲリオンバトルオーケストラ	ETC	Broccori
Que 古叶的妖精	Que -エンシェントリーフの妖精-	AVG	Princess Soft
武装炼金 欢迎来到蝶面人公园	武装炼金 -ようこそパピヨンパークへ-	AVG	MI
小魔女A·LA·MODE II 魔法与剑的斗争	魔女っ娘ア·ラ·モード II 魔法と剑のストラグル	AVG	GN SOFTWARE
巴洛克	バロック	RPG	STING
7月9日			
侠盗猎魔2	Manhunt 2	ACT	Rockstar Games
7月12日			
Pop'n Music14 FEVER!	ポップンミュージック14 FEVER!	RAG	KONAMI
秋之回忆 #5 重演	Memories Off #5 アンコール	AVG	KID
IZUMO零 横滨妖魔绘卷	IZUMO零 横滨あやかし绘卷	RPG	SUCCESS
7月13日			
NHRA短程拖车赛 冠军杯倒计时	NHRA: Countdown to the Championship	RAC	Valusoft
7月17日			
吉他英雄 摇滚80年代	Guitar Hero: Rocks the '80s	RAG	RedOctane
热击网球	Hot Shots Tennis	SPG	SCE
NCAA橄榄球08	NCAA Football 08	SPG	EA
英式橄榄球08	Rugby 08	SPG	EA
7月19日			
交响情人梦	のだめカンタービレ	ETC	BANPRESTO
少年阴阳师 展翅回天	少年阴阳师 翼よいま、天へ还れ	RPG	角川书店
战国BASARA双重套装	战国BASARAダブルパック	ACT	CAPCOM
实况POWERFUL职业棒球14	实况パワフルプロ野球14	SPG	KONAMI
7月23日			
NASCAR赛车08	NASCAR 08	RAC	EA
7月24日			
德国巡回保龄球赛	Brunswick Pro Bowling	SPG	Crave
历史经典 罗马大战	The History Channel: Great Battles of Rome	SLG	Black Bean
7月26日			
城堡幻想 阿里哈托战记	キャッスルファンタジア アリハト战记	AVG	GN SOFTWARE
乐园Stories	まほろばStories	RPG	Dimple
夜刀姬斩鬼行 剑之卷	夜刀姬斩鬼行 -剑の卷-	ACT	Nine's fox
一骑当千 光明之龙	一骑当千 シャイニングドラゴン	ACT	MMV
月面兔兵器米娜 两个PROJECT M	月面兔兵器ミーナ -ふたつのPROJECT M-	AVG	IDEA FACTORY
海滨弹子14风云与大海IN冲绳	パチパラ14风と云とスーパー海IN冲绳	RPG	IREM
KOF极限冲击A规则	KOFマキシマムインパクト レギュレーション "A"	FTG	SNK PLAYMORE
大都技研公式弹子模拟 震动 II	大都技研公式パチスロシミュレーター シェイク II	TAB	PAON
合金装备20周年纪念 合金装备·索利德合集	メタルギア ソリッド コレクション	ACT	KONAMI
8月2日			
雷米的美味餐厅	レミーのおいしいレストラン	AVG	THQ
J联盟胜利十一人2007 俱乐部冠军杯	Jリーグウイニングイレブン2007	SPG	KONAMI
8月9日			
翡翠水滴 绯色的欠片2	翡翠のしずく 绯色の欠片2	AVG	IDEA FACTORY
xxxHOLiC 四月一日的十六夜草话	xxxHOLiC -四月一日の十六夜草话-	AVG	MMV
SIMPLE2000 THE生存游戏2	SIMPLE2000 THEサバイバルゲーム2	ACT	D3 Publisher
★最终幻想XII国际版 黄道宫职业系统	FF12 インターナショナルゾディアック ジョブシステム	RPG	SQUARE ENIX
8月14日			
Madden橄榄球08	Madden NFL 08	SPG	EA
高校音乐剧 唱响青春	High School Musical: Sing It!	RAG	Disney
8月22日			
世界冠军杯彩球战	World Champion Paintball	STG	Valu Soft
8月23日			
★战国无双2 猛将传	战国无双2 猛将传	ACT	KOEI
Pure×Cure Recovery	ピュア×キュア リカバリー	AVG	Alchemist
8月28日			
特技人: 引爆	Stuntman: Ignition	RAC	THQ
老虎伍兹高尔夫巡回赛08	Tiger Woods PGA Tour 08	SPG	EA
8月30日			
妖鬼姬传 魔怪幻灯话	妖鬼姬传 あやかし幻灯话	AVG	IDEA FACTORY
Chanter 如果你的歌声传到	シャンテ -キミの歌がとどいたら-	AVG	Interchannel
Palais De Reine	パレドゥレーヌ	AVG	Interchannel
水夏A.S+ 永恒之名	水夏A.S+ エターナルネーム	AVG	Sweets
银魂 和银一起！我的歌舞伎町日记	银魂 银さんと一绪！俺のかぶき町日记	ACT	NBGI
狂热节拍 II DX13 DistorteD	ビートマニアDX13 DistorteD	RAG	KONAMI
9月3日			
NHL 2K8	NHL 2K8	SPG	2K Sports
9月4日			
暴力金属赛车	Earache Extreme Metal Racing	RAC	Metro 3D
EyeToy: Play3	EyeToy: Play3	ACT	SCE
NBA'08	NBA'08	SPG	SCE

Wii

6月25日			
The Bigs	The Bigs	SPG	2K Sports
哈利·波特与凤凰社	Harry Potter and the Order of the Phoenix	AVG	EA
口袋妖怪 战斗革命	Pokemon Battle Revolution	ETC	Nintendo
6月26日			
变形金刚	Transformers: The Game	ACT	Activition
Driver: 平行线	Driver: Parallel Lines	RAC	Ubisoft
料理鼠王	Ratatouille	ACT	THQ
水银 熔化革命	Mercury Meltdown Revolution	PUZ	IE
宇宙家庭	Cosmic Family	ACT	Ubisoft
6月28日			
大金刚火箭赛车	ドンキーコング たるジェットレース	RAC	任天堂
7月10日			
侠盗猎魔2	Manhunt 2	ACT	Rockstar Games
7月12日			
勇者斗恶龙 剑神 假面女王与镜之塔	ドラゴンクエストソード 假面の女王と镜の塔	RPG	SQUARE ENIX
7月19日			
实况POWERFUL职业棒球Wii	实况パワフルプロ野球Wii	SPG	KONAMI
桃太郎电铁16 北海道大移动之卷	桃太郎电铁16 北海道大移动の卷	TAB	HUDSON
7月26日			
机动战士高达MS战线0079	机动战士ガンダムMS战线0079	ACT	NBGI
罪恶工具XX Accent Core	ギルティギア イグゼクス アクセントコア	FTG	ARC SYSTEM
噗哟噗哟	ぷよぷよ!	PUZ	SEGA
Dewy's Adventure 水精杜伊的大冒险	Dewy's Adventure水精デューイの大冒险	ACT	KONAMI
拼图解谜 今天的WANKO	ジグソーパズル きょうのわんこ	PUZ	HUDSON
马里奥聚会8	マリオパーティ8	ETC	任天堂
章鱼气泡	しゃるうぃ☆たころん	PUZ	Compile Heart
7月30日			
马里奥足球	Mario Strikers Charged	SPG	任天堂
7月发售预定			
异形症候群	Alien Syndrome	RPG	SEGA
8月2日			
雷米的美味餐厅	レミーのおいしいレストラン	AVG	THQ
8月14日			
Madden橄榄球08	Madden NFL 08	SPG	EA
高校音乐剧 唱响青春	High School Musical: Sing It!	RAG	Disney
8月20日			
银河战士PRIME3 堕落	Metroid Prime 3: Corruption	STG	任天堂
8月28日			
太空站大亨	Space Station Tycoon	SLG	NBGI
老虎伍兹高尔夫巡回赛08	Tiger Woods PGA Tour 08	SPG	EA
8月发售预定			
Dave Mirra自行车越野挑战赛	Dave Mirra BMX Challenge	RAC	Crave
经典弹珠 威廉姆斯典藏版	Pinball Hall of Fame: The Williams Collection	TAB	Crave
9月11日			
战火兄弟连 急速推进	Brothers in Arms: Double Time	FPS	Ubisoft
9月26日			
FIFA足球08	FIFA Soccer 08	SPG	EA
2007年年内预定			
Wii Music	Wii Music	ETC	任天堂
★超级马里奥银河	スーパーマリオギャラクシー	ACT	任天堂
★战国无双Wave	战国无双Wave	ACT	KOEI
任天堂全明星大乱斗	大乱斗スマッシュブラザーズ	ACT	任天堂
突击高级战争W	突击ファミコンウォーズW	SLG	CAPCOM
发售日未定			
★生化危机Umbrella编年史	バイオハザード アンブレラクロニクルズ	AVG	CAPCOM
★最终幻想 水晶编年史 Crystal Bearer	FFCCクリスタルベアラー	RPG	SQUARE ENIX

PS3

6月25日			
The Bigs	The Bigs	SPG	2K Sports
黑暗	The Darkness	ACT	2K Sports
哈利・波特与凤凰社	Harry Potter and the Order of the Phoenix	AVG	EA
6月26日			
变形金刚	Transformers：The Game	ACT	Activition
彩虹六号 拉斯维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six：Vegas	FPS	Ubisoft
6月28日			
漫画英雄联盟	Marvel Ultimate Alliance	ACT	Interchannel
超级行星HD	Super Stardust HD	STG	SCE
7月5日			
我的暑假3北国篇 小小的我的大草原	ぼくのなつやすみ3北国篇 小さなボクの大草原	AVG	SCE
7月16日			
全职橄榄球2K8	All-Pro Football 2K8	SPG	2K Sports
7月17日			
NCAA橄榄球08	NCAA Football 08	SPG	EA
7月23日			
NASCAR赛车08	NASCAR 08	RAC	EA
7月26日			
湾岸午夜赛车	湾岸ミッドナイト	RAC	元气
大众高尔夫5	みんなのGOLF5	SPG	SCE
视觉创造	EyeCreate	ETC	SCE
蛇珠	Snakeball	ACT	SCE
8月2日			
维加斯赌局 扑克版	High Stakes on the Vegas Strip: Poker Edition	TAB	SOE
8月6日			
勒颈	John Woo Presents Stranglehold	ACT	Midway Games
8月7日			
龙穴	Lair	ACT	SCE
8月21日			
幽灵行动 尖峰战士2	Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	STG	Ubisoft
8月28日			
炽天使 隐秘任务	Blazing Angels：Secret Missions	SLG	Ubisoft
特技人：引爆	Stuntman：Ignition	RAC	THQ
老虎伍兹高尔夫巡回赛08	Tiger Woods PGA Tour 08	SPG	EA
荣誉勋章 空降师	Medal of Honor：Airborne	FPS	EA
8月30日			
★剑刃风暴 百年战争	Bladestorm：The Hundred Years' War	ACT	KOEI
9月3日			
黑暗地带 战区51	BlackSite：Area51	ACT	Midway Games
9月4日			
天剑	Heavenly Sword	ACT	SCE
2007年预定			
★合金装备・索利德4 爱国者之铳	メタルギアソリッド4ガンズ・オブ・ザ・パトリオット	ACT	KONAMI
★刺客信条	アサシン クリード	ACT	Ubisoft
忌火起草	忌火起草	AVG	SEGA
发售日未定			
★生化危机5	バイオハザード5	ACT	CAPCOM
★怪物猎人3	モンスターハンター3	ACT	CAPCOM

XBOX360

6月25日			
The Bigs	The Bigs	SPG	2K Sports
黑暗	The Darkness	ACT	2K Sports
哈利・波特与凤凰社	Harry Potter and the Order of the Phoenix	AVG	EA
胜利时刻	Hour of Victory	FPS	Midway Games
6月26日			
霸王	Overlord	AVG	Codemasters
料理鼠王	Ratatouille	ACT	THQ
变形金刚	Transformers：The Game	ACT	Activition
7月10日			
仙女计划	Project Sylpheed	STG	SQUARE ENIX
7月17日			
NCAA橄榄球08	NCAA Football 08	SPG	EA
7月发售预定			
双重世界	Two Worlds	RPG	SouthPeak
8月2日			
摩托GP'07	MotoGP '07	RAC	THQ
8月6日			
勒颈	John Woo Presents Stranglehold	ACT	Midway Games
神人	Too Human	AVG	Microsoft
8月27日			
荣誉勋章 空降师	Medal of Honor：Airborne	FPS	EA
8月28日			
特技人：引爆	Stuntman：Ignition	RAC	THQ
老虎伍兹高尔夫巡回赛08	Tiger Woods PGA Tour 08	SPG	EA
10月2日			
★VR战士5	Virtua Fighter 5	FTG	SEGA
11月发售预定			
★剑刃风暴 百年战争	Bladestorm：The Hundred Years' War	ACT	KOEI
2007年发售预定			
★失落的奥德赛	Lost Odyssey	RPG	Microsoft

NDS

6月28日			
商务能力DS系列 魅力改革	ビズ能力DSシリーズ 魅力改革	ETC	KOKUYO
家庭教师HITMAN重生DS	家庭教师ヒットマンREBORN！ DS	FTG	TOMY
试试占卜吧DS	占いでもしてみようかDS	ETC	HUDSON
玉兔追月DS 帮助岛	くりクリDS おたすけアイランド	ACT	From Software
沿川垂钓 日荫之谷 潺流之诗	川のぬし钓り こもれびの谷せせらぎの诗	SLG	MMV
7月5日			
心跳魔女神判！	どきどき魔女神判！	AVG	SNK PLAYMORE
旋转甜甜圈 点心食谱	くるりんドーナツ　お果子なレシピ	ACT	Global A
随身瑜伽	どこでもヨガ	ETC	KONAMI
扑哧扑哧病毒	ぷちぷちウイルス	PUZ	JALECO
DS古典音乐 听听看吧	あなたもDSでクラシック 听いてみませんか?	ETC	SQUARE ENIX
财宝精灵 精灵潜入者 殷红	トレジャーガウスト ガウストダイバー クリムゾンレッド	ACT	NBGI
财宝精灵 精灵潜入者 蔚蓝	トレジャーガウスト ガウストダイバーディープブルー	ACT	NBGI
鲜花盛开的DS园艺生活	花さくDSガーデニングLife	ETC	SQUARE ENIX
开花吧！ 小机器人	さかせて！ ちびロボ	ACT	任天堂
7月12日			
洛克人ZX ADVENT	ロックマンゼクス アドベント	ACT	CAPCOM
饲养、对话、开始吧！怪物农场DS	かいてしゃべってはじめよう！モンスターファームDS	SLG	TECMO
西游记 金角・银角的阴谋	西游记 金角・银角の阴谋	ACT	D3 Publisher
7月19日			
侦探神宫寺三郎 古之记忆	侦探神宫寺三郎 –いにしえの记忆–	AVG	Arc System
调酒师DS	ソムリエDS	ETC	EA
发条武士	ぜんまいざむらい	ETC	元气
甲虫王者 超级收藏	甲虫王者ムシキング スーパーコレクション	TAB	SEGA
火影忍者疾风传 最强忍者大结集5	NARUTO疾风传 最强忍者大结集5	ACT	TOMY
8月9日			
SD高达G世纪 交叉动力	SDガンダムGジェネレーション クロスドライブ	SLG	NBGI
8月23日			
★最终幻想水晶编年史 命运之轮	FFCCリング・オブ・フェイト	RPG	SQUARE ENIX
8月27日			
美妙世界	すばらしきこのせかい	RPG	SQUARE ENIX
2007年发售预定			
★勇者斗恶龙IX 星空守望者	ドラゴンクエストIX 星空の守り人	RPG	SQUARE ENIX
★最终幻想战略版A2 封穴的魔导书	ファイナルファンタジータクティクスA2 封穴のグリモア	SLG	SQUARE ENIX
发售日未定			
★最终幻想IV	ファイナルファンタジーIV	RPG	SQUARE ENIX

PSP

6月25日			
The Bigs	The Bigs	SPG	2K Sports
哈利・波特与凤凰社	Harry Potter and the Order of the Phoenix	AVG	EA
6月26日			
超级崩溃3	Super Collapse 3	PUZ	Mumbo Jumbo
料理鼠王	Ratatouille	ACT	THQ
6月28日			
拉切特与克拉克5 激突！大银河的小军团	ラチェット&クランク5 激突！ドデカ银河のミリミリ军团	ACT	SCE
新世纪福音战士的秘密Portable	シークレット オブ エヴァンゲリオン ポータブル	AVG	GAINAX
7月26日			
捉猴 群猴大作战	サルゲッチュ！ サルサル大作战	ACT	SCE
合金装备20周年纪念 合金装备・索利德合集	メタルギア ソリッド コレクション	ACT	KONAMI
游戏王Duel Monsters GX 双重之力2	游☆戏☆王デュエルモンスターズGX タッグフォース2	TAB	KONAMI
8月2日			
极魔界村 改	极魔界村 改	ACT	CAPCOM
8月9日			
狂野历险XF	ワイルドアームズ クロスファイア	RPG	SCE
9月13日			
★核心危机 最终幻想VII	クライシス コア・ファイナルファンタジーVII	RPG	SQUARE ENIX
Fate/Tiger斗技场	フェイト/タイガーころしあむ	FTG	CAPCOM
9月27日			
英雄传说2空之轨迹SC	英雄传说2空の轨迹SC	RPG	FALCOM
湾岸午夜赛车Portable	湾岸ミッドナイト ポータブル	RAC	元气
2007年发售预定			
雪PORTABLE	SNOW PORTABLE	AVG	PROTOTYPE
★寂静岭 起源	サイレントヒル オリジンズ	AVG	KONAMI

PRESENT

动漫游戏周边
期期好礼不断
精彩礼品派送60名

第一时间仔细阅读《电软》填写回函卡就会赢得好运



最速时间购买电软



填写当期回函卡


在截止期前寄出


就有可能领取幸运奖品

本期抽奖截止时间 8月15日

参加方法：凡填写《电子游戏软件》当期回函卡并寄回编辑部者，即可参加该期的抽奖活动，有机会成为各种精美礼品的获得者！另外，中国电玩榜以及各个相应栏目的参与者，也将成为我们的幸运者之一，得到我们送出的奖品。具体赠送规则将参见各栏目的相关说明。注意事项：回函卡复印无效。

① 新超级马里奥兄弟小情景

随机获取任意一款



5名

② 新超级马里奥兄弟蘑菇毛绒

随机获取任意一款



3名

③ 凉宫春日SOS团炫银项链



10名

④ 战国BASARA 真田幸村 伊达政宗 手机挂饰

随机获取任意一款



11名

⑤ 最终幻想/高达 荧闪手机贴

随机获取任意一款



11名

⑥ 死神/Fate 个性项链

随机获取任意一款



10名

⑦ 反逆的路鲁修/双层时尚项链



10名

207期中奖名单

1等奖： 北京市/王雄、北京市/杜京

2等奖： 北京市/何平、安徽省/孙柯龙、辽宁省/马振原、湖北省/耿成龙、北京市/陈楠、辽宁省/郭天野、江苏省/刘思远

3等奖： 上海市/陈亮、河北省/刘成、上海市/陈佳伟、天津市/杨雨生、上海市/林吉米、天津市/刘君、上海市/王恺、四川省/谢枷伟、上海市/高伟、江苏省/单阳、福建省/吴鸿城

4等奖： 河南省/李明、广西/谢晓阳、内蒙古/赵君、上海市/李家程、上海市/费永欢、河北省/顿滨语、贵州省/王红鑫、广东省/谢隽、河北省/冯怡君、浙江省/叶佳阳

5等奖： 上海市/徐雨东、广东省/刘济铭、广西/张明杰、广东省/魏峤、江苏省/叶维博、广东省/林超龙、江苏省/甄天云、江苏省/许泽晟、浙江省/姜辉、河南省/韩建民、广西/黄薇

6等奖： 贵州省/陈谨、贵州省/王惟慷、江苏省/朱宁鑫、江西省/胡信明、黑龙江/姜翟、广东省/雄峻峤

7等奖： 广东省/林康利、天津市/王小添、福建省/陈敏、上海市/何正阳、上海市/魏晓霏、湖南省/刘峰、湖南省/罗牧舟、湖北省/唐旭、重庆市/蒋佳成、浙江省/卢苗、四川省/罗乐、上海市/黄赵安、贵州省/刘超

中国电玩榜中奖名单

樱兰高校兔子钱包： 湖北省/姜喃、北京市/凌志强

七龙珠龟/魔胸针： 河北省/高清、北京市/张歆、安徽省/陈潇、湖北省/谢晨、江西省/乐源、福建省/翁捷

EVA使徒精致项链： 福建省/陈泽清、新疆/卢天宇、广东省/陈冠宏、河北省/庞魏康



